Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

10/19 · Ausgabe 270 · € 4,90

N-ZONE

D ROSSES NINTENDO- DE

4 194373 904907 10

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Vorschau zum wunderschönen Klassiker-Remake

MARIO KART TOUR

Endlich handfeste Infos & ein Release-Termin: So gut wird der Mobile-Racer!

ASTRAL CHAIN

Action-Highlight auf 6 Seiten getestet!

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die Zeit der Messen ist wieder einmal für ein knappes Jahr vorbei. Auf der E3 in Los Angeles kündigte Nintendo einen Knüller nach dem anderen an, auf der Gamescom in Köln durften dann endlich zusätzlich zur Fachpresse auch alle anderen Fans ran und Luigi's Mansion 3, Zelda: Link's Awakening, Pokémon Schwert & Schild und Co. ausprobieren. Normalerweise geht mit dieser Zeit immer eine Phase der Release-Armut einher, bekannt als das berüchtigte Sommerloch. Davon war in den letzten paar Monaten aber wirklich gar nichts zu spüren! In der letzten Ausgabe sorgten unter anderem schon Fire Emblem: Three Houses, Dragon Quest Builders 2 und Marvel Ultimate Alliance 3 für Freude. Und in der N-ZONE, die ihr gerade in Händen haltet, lässt die (potenzielle) Hit-Flut dank Spielen wie Astral Chain, Daemon X Machina und Pillars of Eternity: Complete Edition nicht mal ansatzweise nach.

Dabei haben wir die noch gewaltigere Menge an teils grandiosen Indie-Abenteuern noch gar nicht erwähnt, die jede Woche für die Switch erscheinen! So viele sind's, dass wir alleine mit ihnen jeden Monat zwei N-ZONEs füllen könnten. Mit Titeln wie Far: Lone Sails, Superhot und Hotline Miami Collection haben wir einige der tendenziell besten unter die Lupe genommen und verraten, was sie wirklich taugen.

Die Hitdichte bleibt uns auch in den kommenden Monaten erhalten, denn Nintendo feuert mit den bereits erwähnten Luigi's Mansion 3, Link's Awakening und weiteren Spielen so viele spannende Switch-Projekte ab, dass man gar nicht weiß, wie man sie alle alle unter einen Hut bekommen soll. Und die Dritthersteller lassen sich mit Titeln wie The Witcher 3: Wild Hunt und Empire of Sin auch nicht lumpen. Vorschauen zu diesen und weiteren heiß ersehnten Abenteuern erwarten euch im Heft. Und weil all das noch nicht genug ist, wagt sich Nintendo mit Mario Kart Tour ab Ende September auch wieder einmal auf Smartphones und Tablets – die große Vorschau gibt es ab Seite 14. Zu guter Letzt haben wir auf den letzten Drücker auch noch die spannendsten Ankündigungen aus der aktuellen Nintendo Direct ins Heft gepackt.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 10/2019

Willkommen an Bord, Maci!
Mit dieser Ausgabe der N-ZONE feiert Volontär Maci seinen Einstand bei uns im Team und durfte sich dafür gleich einmal an den Astral-Chain-Test setzen. Außerdem wagte er sich an Pokémon Masters und guckte, was der Mobile-Titel so taugt. In Zukunft werdet ihr immer wieder mal was von ihm in unserem Magazin zu lesen bekommen!

Unterwegs in Nippon
Wie ihr vielleicht schon bemerkt habt. fehlt jemand auf unserem Teamfoto: N-ZONE-Chefin Katha weilte während der Heft-Produktion auf verspäteter Hochzeitsreise in Japan und legte die Heftabgabe deswegen in die Hände ihres Stellvertreters Lukas. Wir wünschen viel Spaß bei Sushi, Samurais und Sumoringen!

HEFTINHALT 10/2019

LUKAS

So vielversprechend wie Mario Kart 8 Deluxe? Der Funracer für Smartphones und Tablets sieht toll aus, hat aber viel zu beweisen.

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Nintendo auf der Gamescom 2019 12

VORSCHAU

Termine 34

Switch

Circuit Superstars 28
Empire of Sin 32
Kunai 24
Luigi's Mansion 3 22
The Legend of Zelda: Link's Awakening 18
Sayonara Wild Hearts 26
The Witcher 3: Wild Hunt Complete Edition 30

Mobile

Mario Kart Tour 14

TEST

Team & Meinungsmache 36
Topspiele 68

Switch

Astral Chain 38
Daemon X Machina 44
Far: Lone Sails 58
Harveys neue Augen 56
Hotline Miami Collection 62
Oninaki 54
Pillars of Eternity: Complete Edition 48
Rad 64
Superhot 52
Turok 2: Seeds of Evil 60

Mobile

Pokémon Masters 66

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Wario World 78

SERVICE

Hardware-Tests 76

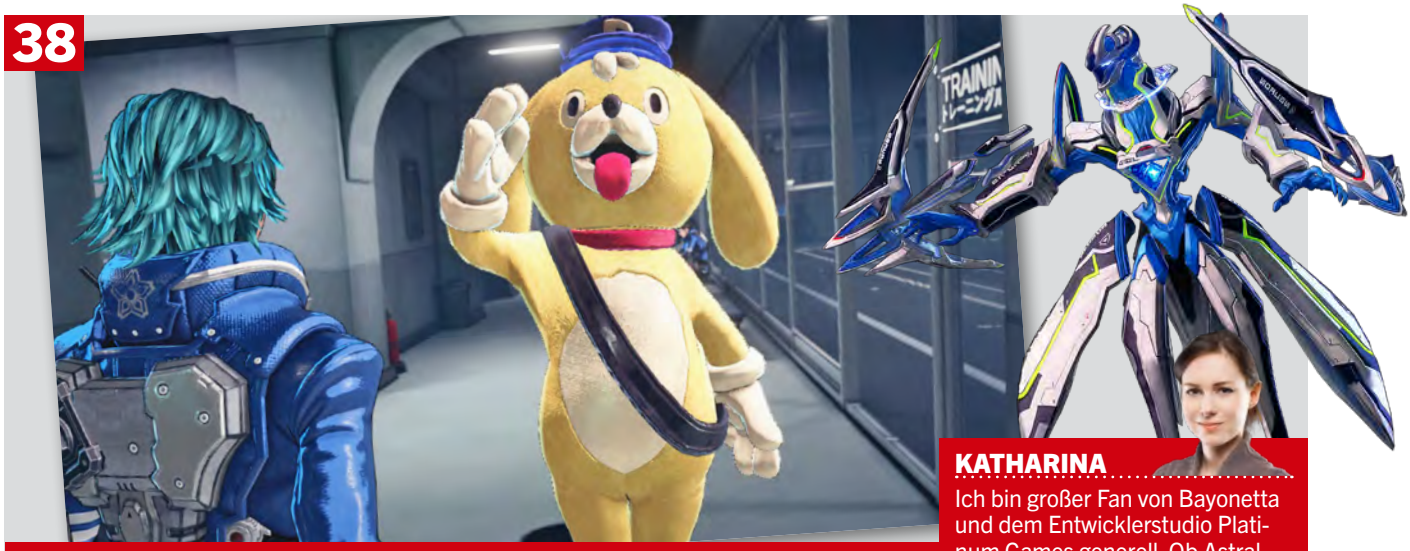
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

38



TEST | ASTRAL CHAIN

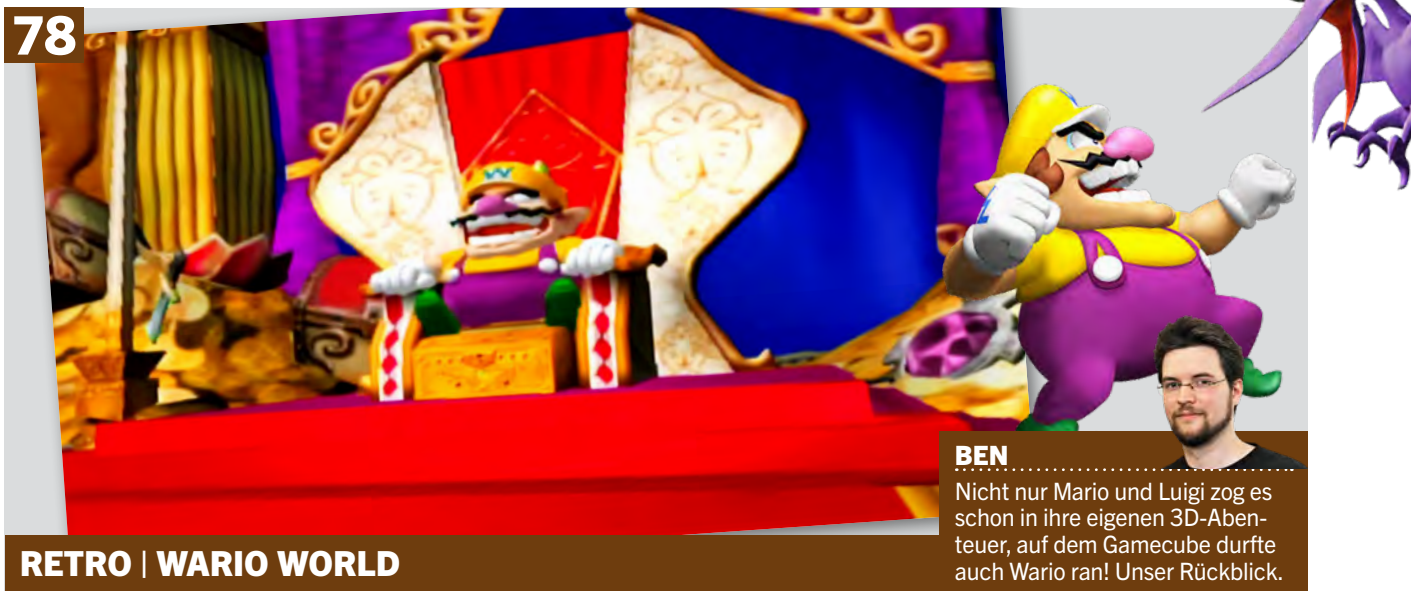
KATHARINA
Ich bin großer Fan von Bayonetta und dem Entwicklerstudio Platinum Games generell. Ob Astral Chain qualitativ auch überzeugt?

18

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

JOHANNES
Ich kenne tatsächlich das Original nicht. Umso mehr freue ich mich auf das spannende Switch-Remake, das einfach toll aussieht!

78



RETRO | WARIO WORLD

BEN
Nicht nur Mario und Luigi zog es schon in ihre eigenen 3D-Abenteuer, auf dem Gamecube durfte auch Wario ran! Unser Rückblick.

Was gibt es Neues aus der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

SEPTEMBER-DIRECT SÄMTLICHE INFOS!

Switch Kurz vor knapp präsentierte Nintendo noch eine neue Direct parallel zur Druckabgabe der N-ZONE: Wir haben noch schnell sämtliche Infos für euch an dieser Stelle auf Papier verewigt.

Passend zur Druckabgabe dieser N-ZONE in euren Händen erreichte uns (mal wieder!) kurz vor knapp die Ankündigung einer neuen Nintendo Direct: „Am 5. September um genau 00.00 Uhr ist es so weit, in rund 40 Minuten dreht sich alles um Switch-Games wie Pokémon Schwert & Schild und Luigi's Mansion 3", so die knappe Meldung des japanischen Unternehmens. Wir haben uns natürlich nicht lumpen lassen und eine Nachtschicht eingeschoben, um die Direct live mitzuverfolgen und am nächsten Morgen unter daraus resultierendem Schlafmangel alle Infos zusammenzufassen und zu Papier zu bringen. Denn so viel vorweg: Die jüngste September-Ausgabe der Webshow hatte es auf jeden Fall in sich!

So viele Games!

Den Anfang machte die Bestätigung eines bereits seit einigen Wochen kursierenden Gerüchts: Overwatch kommt auf die Switch, und zwar als Overwatch: Legendary Edition für rund 40 Euro am 15. Oktober 2019! Blizzard gewährt Vorbestellern Noire-Skins für den Helden Widowmaker als Bonus, wer das Spiel bis zum 31. Dezember 2019 kauft, erhält außerdem eine goldene Lootbox mit garantiert legendären Skins. Auch zu Luigi's Mansion 3 hatte Nintendo in der September-Direct neue Infos im Gepäck. Vorgestellt wurde der Multiplayer-Modus Polterpark. Hierbei tretet ihr in zwei Teams (alleine oder maximal jeweils zu viert) an, um möglichst viele Geister zur Strecke zu bringen, Münzen aufzuklauben oder Ziele zu zerstören. Dabei tritt das Team Luigi gegen das Team Fluigi an. Ebenfalls in der Direct zeigte Nintendo neue und bekannte Stockwerke des Spukhotels, etwa ein altes Schloss, ein Tropenhaus und eine Pyramide.

Direkt im Anschluss an die Direct erschien das neu angekündigte Free2Play-Kirby-Game Super Kirby Clash. Alleine oder im Multiplayer (lokal und online) und maximal zu viert müsst ihr hier jede Menge Kirby-Bossgegner plattmachen. Der Rollenspiel-Klassiker Trials of Mana wurde ebenfalls in der Videopräsentation behandelt. Das HD-Remake von Square Enix erscheint am 24. April 2020 für die Switch und stellt den dritten Teil der Seiken-Densetsu-Reihe dar. Für die Neuauflage wurde das Kampfsystem gleichermaßen wie die Grafik des Spiels überarbeitet. Das bis zum 5. September schlicht als „Town" bekannte neue Projekt der Pokémon-Macher Game Freak bekam ebenfalls einen finalen Namen sowie ein Release-Datum: Am 16. Oktober 2019 erscheint Little Town Hero, ein Japano-Rollenspiel mit Musik von Toby Fox, dem Undertale-Entwickler.

Neues von SSB Ultimate

Es folgte eine große Passage zu Super Smash Bros. Ultimate. Di-

rekt im Anschluss erschien der dritte DLC-Pack mit Banjo-Kazooie für das beliebte Prügelspiel – Serien-Mastermind Masahiro Sakurai stellte die neuen Kämpfer in einem ausführlichen Video direkt im Anschluss an die Direct sogar nochmal im Detail vor. Außerdem neu bei Ultimate: Mit Update 5.0 hält der Modus Home-Run-Wettkampf Einzug, den man bereits aus früheren Spielen der Reihe kennt. Auch neue Mii-Kostüme gibt es, beispielsweise im Undertale-Look. Der vierte DLC-Pack erscheint im November 2019 und beinhaltet Terry Bogard aus Fatal Fury, ein Urgestein des Kampfspiel-Genres. Eine weitere überraschende Ankündigung: Auch über die fünf Kämpfer des Fighter Pass hinaus wird es weitere DLC-Fighter für Smash Bros. geben, die sich zum Teil sogar bereits in Entwicklung befinden.

Pokémon, Zelda und Co.

Weiter ging die September-Direct mit zwei kürzeren Passagen zu The Legend of Zelda: Link's Awakening (20. September) und Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals – Definitive Edition (27. September) sowie Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition. Das Rollenspiel mit taktischen Kämpfen erschien direkt nach der Direct für den Preis von ca. 50 Euro für die Switch, inklusive dem neuen DLC „Gift Bag 2", und unterstützt das plattformübergreifende Speichern zwischen PC (Steam) und Switch. Es folgte die Ankündigung des Nintendo-64-Klassikers Doom 64 für die Switch. Der Ego-Shooter-Klassiker erscheint am 22. November 2019 für die Hybrid-Konsole. 2020 wiederum erscheint Rogue Company des Entwicklers Hi-Rez Studios, der beispielsweise für Paladins verantwortlich zeichnet. Im Spiel will die titelgebende Agentur Rogue Company die Pläne der Organisation Jackel vereiteln. Neue Infos gab es außerdem zu Pokémon Schwert & Schild: Bei der neuen Generation, die am 15. November für die Switch erscheint, könnt ihr wieder das Aussehen eurer Spielfigur anpassen, Ligakarten sammeln, beim Poké-Camp in der Natur campen und mit bis zu vier Spielern dank verschiedener Zutaten über 100 verschiedene Currys kochen. Neue Taschenmonster wurden ebenfalls gezeigt: Das Vogel-Pokémon Urgl (Flug/Wasser) sowie das Teekanne-Pokémon Mortipot (Geist).

SNES-Spiele und mehr

Schon länger erwartet, nun auch bestätigt: Für Online-Abonnenten gibt es nun auch SNES-Spiele auf der Switch sowie im Nintendo-Shop einen kabellosen SNES-Controller für 30 Euro zu erwerben. Das Spieleangebot zum Start umfasst Super Mario World, Super Mario World 2: Yoshi's Island, Super Mario Kart, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Metroid, Star Fox, F-ZERO, Stunt Race FX, Pilotwings, Kirby's Dream Land 3, Kirby's Dream Course, Super Ghouls 'n Ghosts, Demon's Crest, Super Soccer, Super Puyo Puyo 2, Super Tennis, Breath of Fire, Brawl Brothers, Super E.D.F: Earth Defense Force und Joe & Mac 2: Lost in the Tropics. Weitere Titel kommen in Zukunft dazu. Des Weiteren in der September-Direct zu sehen: Tetris 99 erhält am 20. September eine physische Version inklusive Online-Mitgliedschaft für 12 Monate, den neuen „Big Block DLC" sowie mit Update 2.0 einen neuen Modus für Spieler mit Maximalrang. Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 erscheint am 8. November 2019, Daemon X Machina erhält eine Demo mit Prolog-Missionen, Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast erscheint am 24. September für die Switch und Assassin's Creed: The Rebel Collection (Black Flag und Rogue) am 6. Dezember 2019. Einige weitere Titel wie The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition und Dauntless wurden ebenfalls gezeigt, außerdem präsentierte Nintendo ein paar neue Inhalte aus Animal Crossing: New Horizons, das am 20. März 2020 erscheint. Den Abschluss machte die Ankündigung einer Neuauflage von Xenoblade Chronicles: Das Game erschien ursprünglich 2010 für die Wii und kommt in erneuerter Form nun irgendwann 2020 für Nintendos Hybridkonsole.

Game Freak, die Macher von Pokémon, veröffentlichen am 16. Oktober 2019 ihr neues Spiel namens Little Town Hero, bis zur Direct noch schlicht als „Town" bezeichnet. Die Musik stammt vom Undertale-Entwickler Toby Fox.

Ursprünglich 1997 für das Nintendo 64 erschienen, dürft ihr den Ego-Shooter Doom 64 auf der Switch ab dem 22. November 2019 erneut erleben.

Seit 6. September gibt es im Rahmen einer kostenpflichtigen Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online auch endlich SNES-Spiele für die Switch.

Der dritte DLC-Pack für Super Smash Bros. Ultimate mit Banjo-Kazooie sowie einer zugehörigen Stage und neuen Musikstücken ist bereits erhältlich!

SO VIELE MENSCHEN ARBEITEN IN DER SPIELEBRANCHE

Branche Der Branchenverband hat Zahlen zur deutschen Spielebranche veröffentlicht.

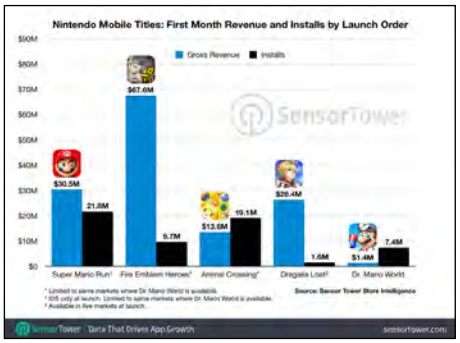
Videospiele sind nicht nur ein Hobby, eine Leidenschaft oder ein Zeitvertreib, sondern heutzutage für viele Menschen auch ein Job. Das gilt freilich nicht nur für Entwickler. Klar, auch die N-ZONE wird ja von Redakteuren geschrieben, die von ihrer Tätigkeit leben! Der deutsche Branchenverband game hat interessante Zahlen zu Beschäftigten in der deutschen Spielebranche veröffentlicht. So arbeiten hierzulande insgesamt 11.014 Menschen im Kernbereich der Gamesbranche bei 614 verschiedenen Unternehmen, das sind 5,9% weniger Beschäftigte als im Jahr zuvor. Im erweiterten Markt arbeiten 2019 16.840 Menschen, hierzu gehören auch Medien wie die N-ZONE. Insgesamt kommt die Branche damit in Deutschland aktuell auf 27.854 Beschäftigte.

game
Verband der deutschen Games-Branche

ERSTE ZAHLEN ZU DR. MARIO WORLD

Mobile Es gibt Infos zu Downloads und Umsätzen von Dr. Mario World im ersten Monat.

Am 10. Juli 2019 erschien mit Dr. Mario World für Mobilgeräte mit Android respektive iOS ein weiteres Mobile-Game des japanischen Unternehmens. Im Gegensatz zu früheren Titeln wie beispielsweise Super Mario Run setzt Nintendo bei der Monetarisierung dabei mittlerweile auf das am Mobile-Markt übliche System mit In-App-Käufen und Mikrotransaktionen und nicht mehr auf den klassischen Einmalkauf wie zu Beginn. Im ersten Monat nach Release brachte es Dr. Mario World mit dieser Taktik auf rund 7,5 Mio. Downloads bei einem Umsatz von 1,4 Mio. US-Dollar. Damit lag das Spiel im Launch-Zeitraum deutlich hinter Super Mario Run, Fire Emblem Heroes, Animal Crossing: Pocket Camp sowie Dragalia Lost zurück.



NO MAN'S SKY FÜR DIE SWITCH?

Switch In einem Interview bekundete der Studiogründer Interesse an einem Port für die Switch.

Ein Spiel, das vor allem 2016 für viele Schlagzeilen sorgte, ist No Man's Sky – großteils aufgrund nicht eingehaltener Versprechen bezüglich Spielumfang und Features. Mittlerweile wurden viele der zunächst gebrochenen Versprechen dank inhaltlicher Updates aber doch noch gehalten, zuletzt im August mit dem lang erwarteten Beyond-Update für das Weltraum-Abenteuer. In einem Interview mit dem Gründer des Entwicklerstudios Hello Games, Sean Murray, kam die Frage auf, ob das Spiel angesichts der bis dato umgesetzten Optimierungen auch auf der Switch laufen könnte. Murray bekundete auf diese Frage hin definitives Interesse an einem Port, bestätigte aber keinerlei aktuelle Bestrebungen in dieser Hinsicht. Momentan wären andere Arbeiten am Spiel wichtiger.

N-ZONE-STECKBRIEF #49

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
The Great Mighty Poo

ERSTER AUFTRITT:
Conker's Bad Fur Day (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Conker's Bad Fur Day (2001)

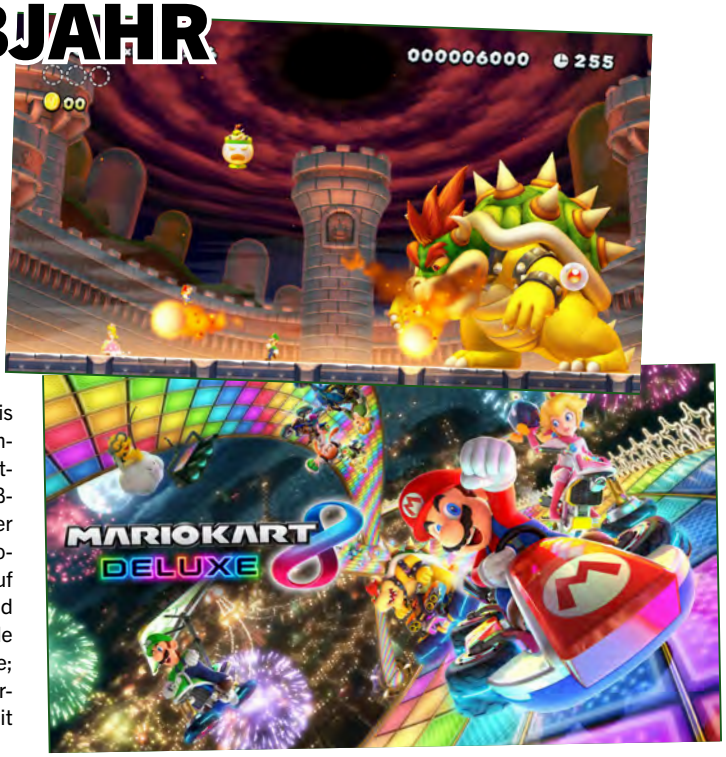
BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Die einzige Schwäche von The Great Mighty Poo ist Papier, das Conker in sein Maul werfen kann, wenn er zu singen beginnt. Mit jedem Treffer singt er schneller.

KURZBIOGRAFIE:
The Great Mighty Poo ist ein gigantischer Opernsänger, der aus Fäkalien besteht. Im Nintendo-64-Spiel Conker's Bad Fur Day ist er in einer Höhle im Inneren von Poo Mountain anzutreffen. Größere Bekanntheit erlangte er unter Gamern für sein Lied, das er während des Bosskampfes singt und das mit den Zeilen „I am The Great Mighty Poo, and I'm going to throw my shit at you!" beginnt. In Conker's Bad Fur Day lockt er Conker zu sich in die Höhle, indem er nach einer Stange Mais verlangt, welche Conker in der Hoffnung auf Geld willig zu ihm bringt. Nachdem The Great Mighty Poo den Mais verschlingt, beginnt der Bosskampf.

TRIVIA:
Der Bosskampf mit The Great Mighty Poo ist der einzige in Conker's Bad Fur Day, bei dem der Protagonist Conker nach Beginn fliehen kann und der bei Wiederbetritt der Höhle von Neuem beginnt. Optisch erinnert der Boss etwas an den Bossgegner Old King Coal aus Banjo-Tooie.

ERFOLGREICHSTE GAMES IM ERSTEN HALBJAHR

Switch In vielen Ländern gehörten Switch-Spiele im ersten Halbjahr 2019 zu den erfolgreichsten Titeln überhaupt.



Das deutsche Marktforschungsunternehmen GfK Entertainment liefert immer wieder interessante Zahlen, die spannende Einblicke in die Spielebranche ermöglichen. In einer neuen Erhebung ging das Unternehmen der Frage nach, welche drei Spiele im ersten Halbjahr 2019 in ausgewählten Ländern am meisten verkauft wurden. Dabei schauten sich die Mitarbeiter von GfK Entertainment europäische Länder sowie Brasilien an. Der Spitzenreiter in den meisten Staaten ist FIFA 19, beispielsweise in den Beneluxländern, Brasilien, Dänemark, Italien und einigen weiteren. Weit oben in der Gunst der Käufer stand von Januar bis Juni 2019 in vielen Ländern aber auch New Super Mario Bros. U Deluxe, in Deutschland war es in diesem Zeitraum sogar das am meisten verkaufte Spiel, gefolgt von FIFA 19 und Mario Kart 8 Deluxe auf Platz 3. Letzteres ist das bis dato erfolgreichste Game der Nintendo Switch mit 17,89 Mio. weltweiten Verkäufen (bis einschließlich 30. Juni 2019), New Super Mario Bros. U Deluxe kommt global bis zum gleichen Datum auf 4,1 Mio. verkaufte Einheiten und belegt damit Platz 8 aller Spiele für Nintendos Hybridkonsole; hinter Super Mario Party mit circa 7 Mio. und vor 1-2-Switch mit ungefähr 3 Mio. Verkäufen.

SWITCH-GAMES ROCKEN DIE CHARTS!

Switch Der deutsche Spielemarkt wurde bei den Verkaufszahlen auch im Juli 2019 von Spielen für die Switch dominiert. Fast die Hälfte der Plätze der Top 20 geht an Titel aus dem Hause Nintendo.

Der deutsche Branchenverband game ermittelt in regelmäßigen Abständen die erfolgreichsten Videospiele nach Verkaufszahlen in ausgewählten Märkten, beispielsweise in Deutschland. Konnte Nintendo während Wii-U-Zeiten hier nur schwerlich punkten und noch am ehesten mit 3DS-Titeln in den Top-Verkaufslisten landen, hat sich die Situation mit der Switch stark verändert. Mittlerweile gehört Nintendo nämlich wieder zu den wichtigsten Playern am Spielemarkt und ist entsprechend oft mit vielen Spielen vertreten. Im Juli 2019 führte Big N das Feld mit Super Mario Maker 2 auf dem ersten Platz sogar an, gefolgt auf Platz 2 von Fire Emblem: Three Houses, einem weiteren Switch-exklusiven Nintendo-Spiel. Platz 3 belegte F1 2019 und somit ein Multiplattformtitel, der auch auf der Switch verfügbar ist. Gleiches gilt für die Plätze 4 und 5 mit Crash Team Racing: Nitro-Fueled sowie FIFA 19, beide Games gibt es auch für die Switch. Platz 6 heimste der Dauerbrenner Mario Kart 8 Deluxe ein, gefolgt von Minecraft, Days Gone und auf Platz 9 New Super Mario Bros. U Deluxe. Auf Platz 10 landete ein weiterer Nintendo-Dauerbrenner, nämlich The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Weitere Nintendo-Titel in den Top 20 im Juli: Super Mario Party auf Platz 12, Super Smash Bros. Ultimate auf Platz 13, Pokémon: Let's Go, Pikachu! auf der 15 und Super Mario Odyssey auf 18. Nintendo konnte sich im Juli somit 9 der 20 Plätze sichern.

Super Mario Maker 2 war im Juli das meistverkaufte Spiel in Deutschland.

Platz 2 der meistverkauften Spiele ging im Juli an Fire Emblem: Three Houses.

CREATURES SUCHT MITARBEITER FÜR MEISTERDETEKTIV PIKACHU

Switch Für die Switch-Umsetzung des verfilmten 3DS-Games sucht Creatures noch neue Mitarbeiter.

Ursprünglich erschien das Detektiv-Abenteuer Meisterdetektiv Pikachu mit einem sprechenden und Kaffee liebenden Pikachu in der Hauptrolle im Februar 2016 als Spiel für den 3DS, seinerzeit zunächst nur in Japan. Es folgte die internationale Fassung und damit auch die deutsche Version für den alternden Nintendo-Handheld im März 2018. Auf dieser Grundlage entstand außerdem ein gleichnamiger Live-Action-Film, der im Frühjahr 2019 in die Kinos kam und sich dort als bis dato finanziell erfolgreichste Videospielverfilmung behaupten konnte. Zudem kam der Film bei der N-ZONE-Redaktion, aber auch bei vielen Pokémon-Fans, gut an. Bereits seit einiger Zeit ist bekannt, dass sich derzeit auch eine Switch-Umsetzung von Meisterdetektiv Pikachu in Arbeit befindet, wobei unklar ist, ob es sich um einen Port des 3DS-Originals, eine erweiterte Deluxe-Fassung, oder gleich ein ganz neues Spiel handelt. Das verantwortlich zeichnende Entwicklerstudio Creatures Inc. sucht derweil nach neuen Mitarbeitern für genau dieses Projekt, und zwar als Digital Game Planner, Spieleprogrammierer, CG-Experten sowie 3D-Model-Designer.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

1271: Nintendo veröffentlichte 1981 ein Arcade-Game namens Sky Skipper, in dem ein großer Affe Könige und Königinnen bedroht und der Spieler in einem Flugzeug herumfliegt. Das Unternehmen baute auf den Erfolg von Donkey Kong und setzte deshalb wieder auf die Affenthematik.

1272: Europa macht es anders: Entgegen dem Großteil der Welt werden Hund und Ente aus Duck Hunt in Super Smash Bros. als Duck-Hunt-Duo bezeichnet und damit nicht bloß wie der Spieletitel des Klassikers.

1273: Was kaum bekannt ist: Die Fluglehrer aus dem SNES-Klassiker Pilotwings heißen Tony, Shirley, Lance und Big Al.

1274: Der Game-Boy-Titel Balloon Kid, das Sequel zum berühmten Balloon Fight, wurde in Japan später für das NES portiert und abgeändert. So sehr, dass daraus schließlich der Titel Hello Kitty World wurde. Spielerisch handelte es sich um dasselbe Abenteuer, jedoch war es jetzt ein Lizenztitel mit der berühmten Mieze.

1275: Die Wii-U-Versionen von Bayonetta und dem Nachfolger Bayonetta 2 verfügen über exklusive Nintendo-Outfits für die titelgebende Hexe. So kann man sich als Peach, Daisy, Fox McCloud, Samus Aran und Link verkleiden und jeweils angepasste Kampftechniken benutzen. Zudem sammelt man damit auch Rubine und Münzen statt der üblichen Ringe und hört vermehrt Soundeffekte aus den Nintendo-Titeln der als Kostüme vertretenen Spielfiguren.

1276: Der Wonder Gamer, eine freischaltbare Spielfigur aus The Wonderful 101, trägt als Teil seines Heldenkostüms einen Famicom-Controller auf dem Kopf, also das Gamepad des japanischen NES. Wonder Black, eine der sieben Hauptfiguren, spielt dagegen stets auf seinem dem Game & Watch gleichenden Handheld.

1277: Die bei uns eher unbekannte Jump&Run-Serie The Legendary Starfy sollte ursprünglich auf dem Game Boy Color starten. Jedoch wurde der Titel gecancelt und erschien stattdessen für den Game Boy Advance, jedoch wie viele der Nachfolger bloß in Japan.

1278: Für die Entwicklung von 1080° Avalanche versuchten sich zwei der Game-Designer selbst am Snowboarden. Jonathan Johnson, einer der beiden, verletzte sich dabei und musste ins Krankenhaus. Aufgrund einer Armverletzung konnte er danach für einige Wochen seine Arbeit an dem Spiel nicht fortsetzen.

1279: Guacamelee! erschien nach dem Ursprungsrelease als erweiterte Version namens Super Turbo Championship Edition unter anderem für Wii U und strotzt nur so vor Easteregs und Referenzen rund um das Thema Videospiele, allen voran zu Nintendo. Neben großen Sprite-Gebilden in Form von Mario und Pilzen findet man auch Wrestling-Champions im Link-Look oder der Majora-Maske, Chozo-Statuen aus der Metroid-Serie oder auch Ikonen aus der NES-Zeit wie Mega Man und Castlevania-Helden.

1280: Nester's Funky Bowling für den Virtual Boy ist ein besonderes Spiel für Nintendos Flop-Konsole aus den 1990er-Jahren. Das Spiel erschien ausschließlich in den USA und stellt den einzigen Spieleauftritt von Nester und seiner Zwillingsschwester Hester dar. Beide Figuren stammen ursprünglich aus Comic-Strips aus den amerikanischen Nintendo-Power-Magazinen.

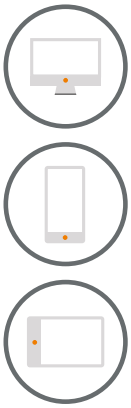
Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

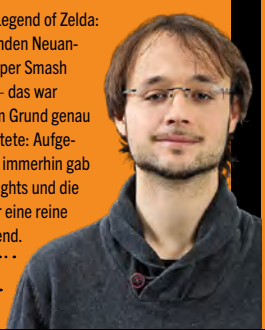
NINTENDO AUF DER GAMESCOM 2019
HIGHLIGHTS AUF SPARFLAMME

Die Gamescom hat ihre Pforten wieder einmal für ein Jahr geschlossen und Nintendo lieferte das gewohnte Programm: Wenig bis nichts Neues, aber viele coole Spiele, die von zahlreichen Fans das erste Mal ausprobiert werden konnten. Wir blicken zurück auf die Messetage!

Erinnert sich noch jemand an die Games Convention 2006? Damals fand die schon zu dieser Zeit weltweit größte Videospielemesse noch unter leicht anderem Namen in Leipzig statt – erst 2009 übersiedelte sie nach Köln. Das war aber nicht der einzige Unterschied. Aus Sicht der „großen" Hersteller Nintendo, Sony und Microsoft dient sie heute fast ausschließlich dazu, bereits bekannte Spiele einer großen Fangemeinde erstmals in Form von Demos zugänglich zu machen. Oft wird dabei auf dasselbe Material zurückgegriffen, welches schon wenige Monate zuvor auf der E3 in Los Angeles gezeigt wurde. Das ist natürlich eine tolle Chance für alle Spieler – kaum jemand würde sich aber beschweren, wenn es als Sahnehäubchen auch noch die eine oder andere Neuigkeit gäbe. So wie auf erwähnter Games Convention 2006, auf der Nintendo erstmals Mario Strikers Charged für die Wii präsentierte.

Mein Fazit: Lukas Schmid

„Nintendo lieferte Qualitätsware, aber leider keinerlei Überraschungen"



Luigi's Mansion 3! Pokémon Schwert & Schild! Natürlich The Legend of Zelda: Link's Awakening! Und dazu ein Video, das mit allerlei spannenden Neuankündigungen nicht geizte, allen voran Banjo und Kazooie in Super Smash Bros. Ultimate und The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 – das war Nintendo auf der E3 2019. Die Gamescom hingegen lieferte im Grund genau das, was man sich nach den Auftritten der letzten Jahre erwartete: Aufgewärmtes von der Messe in Los Angeles und … ja, nix und. Gut, immerhin gab es zumindest in Videoform neue Einblicke in kommende Highlights und die Dritthersteller rissen es ein wenig raus. Ansonsten war es aber eine reine Publikumsmesse – völlig legitim, aber eben auch nicht spannend.

Mein Messehighlight: Zelda: Link's Awakening!

Das hat mich enttäuscht: Kaum Neuankündigungen

Mein Fazit: Felix Schütz

„Nix Neues, aber viel Gutes war auf der Messe zu sehen. Das reicht mir."

Dass Nintendo in diesem Jahr keine große Gamescom-Überraschungen aus dem Ärmel zaubert, war zu erwarten. Und damit sind sie in bester Gesellschaft – die anderen großen Hersteller haben nämlich ebenfalls kaum Neues gezeigt, den Großteil kannten wir schon von der E3. Dafür hatte Nintendo aber richtig schöne Titel im Gepäck, vor allem The Legend of Zelda: Link's Awakening (wie oft habe ich das Original schon durchgespielt!) und Luigi's Mansion 3 (hoffentlich wird die Musik wieder so toll wie im Vorgänger!). Mein Highlight war aber das Rollenspiel-Meisterwerk The Witcher 3, das für alle Messebesucher spielbar war: Auch wenn die Grafik hier und da natürlich abgespeckt wurde, finde ich es schlicht beeindruckend, was CD Projekt aus der Switch rausholt!

Mein Messehighlight: The Witcher 3: Complete Edition

Das hat mich enttäuscht: Wieder kein Metroid? Schade!

Unsere fleißigen Messefahrer Matti, Johannes, Chris, David und Susanne (v.l.) absolvierten im Stakkato Termine und guckten sich die zahlreichen präsentierten Spiele an.

So wenig los war auf dem Publikums- und Wettbewerbs-Stand bei Nintendo nur am Fachbesuchertag. Sonst steppte hier der Bär!

Altbewährte Messestrategie

Diese Zeiten sind aber lange vorbei und so lieferte Nintendo ein gutes, aber bekanntes Programm mit dem Demos von der E3 ab. Der Erfolg gibt ihnen trotzdem recht, denn der Ansturm auf den Nintendo-Stand war enorm! Stundenlang stellten sich die Fans an, um das erste Mal durch Luigis Geisterhotel zu schleichen, ein paar Pokémon in ihrer Dynamax-Form zu bewundern oder mit Link Cocolint (wieder) zu entdecken. Und über fehlende Mühe kann man sich nicht beklagen, denn die fröhlichen Nintendo-Anhänger wurden auch mit zahlreichen Turnieren rund um die diversen Switch-Multiplayer-Titel und allerlei erstmals präsentierten Indie-Highlights bei Laune gehalten. Ebenfalls wenig Neues, aber dafür erstmals auf einer Messe Spielbares gab es vonseiten der Dritthersteller. Allen voran begeisterte in dieser Hinsicht The WItcher 3: Wild Hunt, welches trotz technischer Einschränkungen auch auf der Switch ein echtes Highlight zu werden verspricht und von Fans ausprobiert werden konnte. Und Sega ließ mit einem extrem liebevoll gemachten Retro-Modus für Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 aufhorchen. 8-Bit-Mario im sportlichen Duell gegen 16-Bit-Dr.-Robotnik, das klingt einfach verboten unterhaltsam! Während Nintendo auf der Messe selbst eher auf Neuheiten-Sparflamme setzte, gab es zumindest in Videoform keine riesigen, aber doch ansprechende Enthüllungen. Wohl nicht zufällig wurde vor Beginn der Gamescom die knapp 24-minütige Indie World Showcase ausgestrahlt. Lauter spannende kleine und oftmals potenziell extrem hochwertige Titel wie Eastward, Skater XL, Risk of Rain 2 und Skellboy wurden dort gezeigt, gekrönt von Ori and the Blind Forest: Definitive Edition.

Neues zum Bekannten

Der extrem gelungene Metroidvania-Hüpfer stellt nach Cuphead, New Super Lucky's Tale und der Einbindung von Banjo-Kazooie in Super Smash Bros. Ulltimate die nächste Kooperation zwischen Microsoft und Nintendo dar. Und mit Superhot und Hotline Miami Collection gab es auch coole Spontanveröffentlichungen! Auch auf Triple-A-Seite ließ der Mario-Konzern die Messe zumindest nicht gänzlich ohne frisches Material vorübergehen und zeigte in Gameplay-Videos neue Bereiche und Features aus den für den Herbst und Winter anstehenden Spielen. Im Grunde also alles so, wie man es so ähnlich schon aus den letzten Jahren kennt. Passt schon, Nintendo – das nächste Mal aber vielleicht zusätzlich mit einem neuen Mario Strikers? **Lukas Schmid**

Mein Fazit: Johannes Gehrling

„Die Gamescom ist für Nintendo in erster Linie eine Messe für die Fans."

Dass Nintendo auf der Gamescom keine großen Ankündigungen macht, daran habe ich mich in den letzten Jahren schon gewöhnt. Schade, aber was will man machen. Warum ich bei meinem Termin die Switch Lite aber nur durch einen Glaskasten bewundern (und fotografieren) durfte, will mir nicht so recht in den Kopf. Offensichtlich hatte Nintendo ja finale Versionen im Gepäck – zu gerne hätte ich wenigstens ein paar Minuten damit rumgespielt. Ansonsten war der Auftritt, vor allem für Fans und Spieler, weniger für Journalisten, wieder interessant und vor allem mit vielen Turnieren und Shows natürlich spannend inszeniert. Die Gamescom ist halt weniger eine Fachmesse und mehr ein Community-Event.

Mein Messehighlight: Nintendos Bühnenshow
Das hat mich enttäuscht: Kein Lite-Hands-on

Mein Fazit: Viktor Eippert

„Die nächsten Monate werden spitze für Switch-Spieler!"

Auf der einen Seite bin ich ebenfalls darüber enttäuscht, dass Nintendo auf der Gamescom – mal wieder – keine Überraschungen im Gepäck hatte. Auf der anderen Seite ist die Enttäuschung aber auch irgendwie unsinnig, denn wenn ich mir überlege, was für Hochkaräter allein in den nächsten zwei bis drei Monaten für Switch erscheinen, weiß ich ohnehin nicht, wie ich mit dem Spielen hinterherkommen soll. Alleine Astral Chain, Zelda: Link's Awakening, Daemon X Machina und Dragon Quest 11 S werden mich eine lange Zeit beschäftigen, ganz zu schweigen davon, dass ich mit Fire Emblem: Three Houses gerade erst angefangen habe. Bei diesem starken Line-up ist es nachvollziehbar, dass sich Nintendo auf der Messe auf bald erscheinende Spiele fokussiert.

Mein Messehighlight: Astral Chain
Das hat mich enttäuscht: Nichts Neues im Westen

MARIO KART TOUR

Rennspiel Ende September erscheint mit Mario Kart Tour das nächste Mobile-Game von Nintendo und damit das erste Spiel der Reihe für Smartphones. Hier lest ihr alles, was ihr wissen müsst.

Ein brandneues Mario Kart erscheint! Was, wirklich? Wie, wo? Nun, das als Mario Kart Tour betitelte jüngste Spiel der Serie läuft auf mobilen Plattformen mit Android und iOS, also auf Smartphones, Tablets, iPods und ähnlichen Geräten. Erst einmal keine brandneue Meldung, denn das Game hat Nintendo schon vor einer ganzen Weile angekündigt, genau genommen schon vor weit über einem Jahr. Ursprünglich sollte Mario Kart Tour bis spätestens April 2019 erscheinen. Daraus wurde aber nichts, das Spiel wurde verschoben. Dafür ging das Rennspiel am 22. Mai des aktuellen Jahres in eine geschlossene Beta-Phase, allerdings nicht hierzulande, sondern nur in Japan und Nordamerika. Informationen oder gar Bildmaterial aus dieser Beta zu veröffentlichen, hatte Nintendo zwar untersagt, daran störten sich viele der Beta-Spieler aber nicht und so bekamen wir das Game bereits Ende Mai ausführlich in Videos und auf Screenshots zu sehen, außerdem erfuhren wir viele Details zum Spiel. Tatsächlich wollten wir in der N-ZONE bereits zu diesem Zeitpunkt ausführlich über Mario Kart Tour berichten, jedoch entschieden wir uns dagegen, da es sich um nicht genehmigtes Material handelte. Jetzt aber holen wir das nach, denn Ende August verriet Nintendo via Twitter, dass Mario Kart Tour bereits am 25. September 2019 für Android und iOS erscheint!

Das Gameplay

Bei der Entwicklung von Nintendo mit Unterstützung durch den Mobile-Spezialisten DeNA handelt es sich im Kern um ein weitestgehend übliches Mario Kart. Im Mittelpunkt stehen daher auch bei MK Tour natürlich die launigen Rennen über abwechslungsreiche Pisten mit verschiedenen Rennpiloten aus dem Mario- und Nintendo-Universum unter Zuhilfenahme verschiedener nützlicher Items. Gewonnen hat, wer als erstes ins Ziel fährt.

Damit das auf Touchscreen-Geräten ohne einen Controller ordentlich funktioniert, fahren die Karts automatisch, Gas geben müsst ihr also nicht selbst. Eure Aufgabe besteht stattdessen darin, per Swipe über den Bildschirm zu lenken sowie zu driften, zu springen und natürlich Items aufzuklauben und einzusetzen. Apropos Item-Boxen: Die findet ihr wie üblich verteilt auf den Strecken. Sie geben euch gleich mehrere Items auf einmal, abhängig von der Zahl der Item-Slots des gewählten Fahrers. Ebenfalls eine Neuheit bei Mario Kart: Die Partyzeit. Sammelt ihr drei gleiche Items auf einmal auf, werdet ihr kurzzeitig unverwundbar und dürft Items unendlich oft einsetzen. Die Fahrer verfügen außerdem allesamt über ein individuelles Item, Bowser beispielsweise über den Bowser-Panzer, der gleich mehrere Fahrer nacheinander treffen und umhauen kann. Auch neue allgemeine Items wie den Maxi-Pilz findet ihr bei Mario Kart Tour. Dieser lässt euch zu enormer Größe anwachsen. Ansonsten gibt es natürlich ebenso die meisten Klassiker wie Bananen, Bob-Ombs, grüne und rote Panzer, Stachi-Panzer und mehr. Ein großer Unterschied zu Konsolen-Mario-Karts besteht allerdings im Ausdauersystem, denn dieses limitiert, wie viele Rennen ihr ohne zu warten oder Geld zu investieren am Stück fahren könnt. Pro Rennen wird ein Herz fällig, maximal fünf davon könnt ihr auf einmal ansammeln, indem ihr alle 15 Minuten ein neues bekommt. Wollt ihr nicht warten, wird Premiumwährung fällig, die wiederum erhaltet ihr primär im Gegenzug für echtes Geld.

Grafisch und technisch lässt sich Mario Kart Tour am ehesten mit Mario Kart 7 für den Nintendo 3DS vergleichen, nur mit höherer Auflösung. ➧

➧ Rennen bei Nacht mit vielen bunten Lichtern machen im Trailer von Mario Kart Tour einiges her. Hoffentlich auch beim tatsächlichen Spielen am Smartphone.

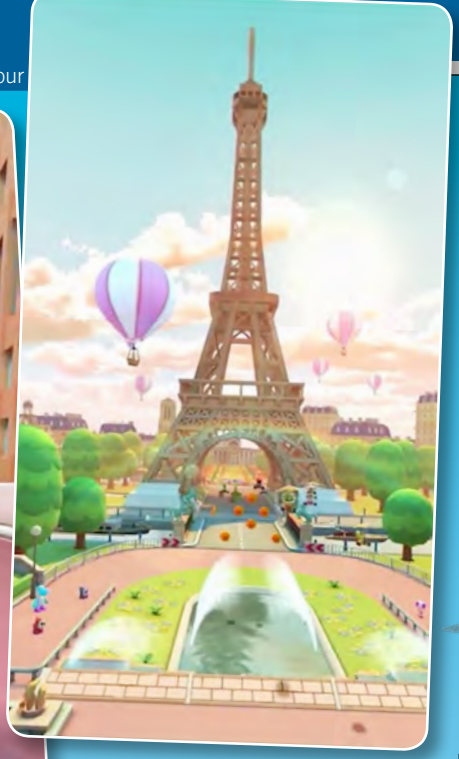
Die Strecken

Die Strecken teilen sich in zwei Kategorien auf. Einerseits beinhaltet Mario Kart Tour klassische Pisten aus älteren Serienablegern. In Trailern sind beispielsweise der Regenbogen-Boulevard aus Super Mario Kart, der Waluigi-Flipper aus Mario Kart DS und eine der zahlreichen Bowser-Festungen aus Mario Kart: Super Circuit zu sehen. Optisch sehen die Strecken wie auch das gesamte Spiel am ehesten Mario Kart 7 für den 3DS ähnlich, nur mit höherer Auflösung. Andererseits, und das ist eine Neuheit der Serie, gibt es auch Strecken mit realen Städten als Vorbild; in Trailern waren

Der aktuellen Informationslage nach sind die allermeisten Gameplay-Elemente der „großen" Mario Karts auch mit an Bord, zum Beispiel Sprung-Boosts.

Zumindest einige der neue Strecken in Mario Kart Tour sind an echte Städte aus der Realwelt angelehnt, hier beispielsweise an die japanische Metropole Tokio.

Im Rahmen sogenannter Tour-Sessions wechselt alle zwei Wochen das Angebot an fahrbaren Strecken in Mario Kart Tour. Das ist nicht unüblich für Mobile-Games.



◆ Auch Paris ist eines der städtischen Vorbilder aus der Realität für eine der brandneuen Rennpisten in Mario Kart Tour.

◆ Trotz simpler Touchscreen-Steuerung mit nur einem einzelnen Finger verzichtet Mario Kart Tour nicht auf „komplizierte“ Manöver wie Drifts.

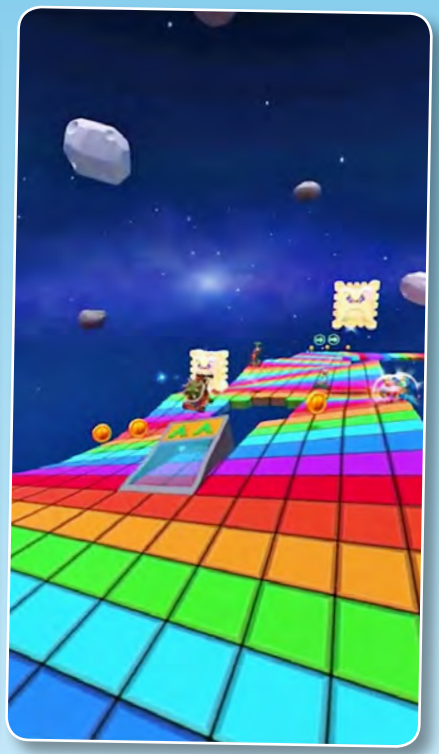
beispielsweise Tokio und Paris zu sehen. Nicht alle Strecken sind jederzeit im Spiel verfügbar, auch das ist neu. Stattdessen wechselt das Angebot im Rahmen sogenannter Tour-Sessions alle zwei Wochen. Das kennt man schon von anderen Mobile-Games und es erinnert auch ein wenig an den Multiplayer von Splatoon 2.

Die Fahrer

Beim Fahrerangebot lässt sich Mario Kart Tour nicht lumpen. Gleich zu Spielbeginn steht eine große Auswahl zur Verfügung, allerdings müsst ihr die Figuren erst freischalten. Definitiv bestätigt sind: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Toad, Toadette, Rosalina, Waluigi, Bowser, Baby Peach, Baby Daisy, Baby Rosalina, Metall-Mario, Baby Mario, Baby Luigi, Donkey Kong, Knochentrocken, Knochen-Bowser, Wendy, Morton, Larry, Lemmy, Ludwig und Iggy. Bestimmt wird Mario Kart Tour noch mehr Fahrer bieten und mit großer Wahrscheinlichkeit kommen im Laufe der Zeit weitere im Rahmen von Updates oder besonderen Aktionen dazu. Neue Fahrer für eure Sammlung erhaltet ihr primär durch Premium-Währung, im Endeffekt also für echtes Geld, und zwar nach dem Gacha-Prinzip; ihr wisst also vorher nicht, welchen Fahrer ihr bekommt. Die Rennpiloten sind

Fahren, fliegen, tauchen: Wie in den Konsolen-Ablegern der Serie bewegt ihr euch auch in Mario Kart Tour nicht immer ganz realitätsnah nach vorne.

Die neuen Strecken wie Paris oder Tokio lassen hoffen, dass solche oder ähnliche Pisten auch in zukünftigen Serienteilen für Konsolen Einzug halten.



Neben den neuen Pisten beweist ihr euch in Mario Kart Tour auch auf zahlreichen klassischen Strecken wie dem Regenbogen-Boulevard aus Super Mario Kart.

Wie schon seit einigen Teilen üblich beeinflusst auch in Mario Kart Tour die Wahl des Gefährts Faktoren wie Beschleunigung und Handling.

in verschiedene Kategorien unterteilt und verfügen über einen, zwei oder gleich drei Item-Slots, sind also unterschiedlich wertvoll. Das wird durch die spezifischen Items sowie eine einstufende Bewertung nach Punkten noch verstärkt, hier spielen auch das Kart sowie der Gleiter eine Rolle. Beides erhaltet ihr ebenfalls in vielen Varianten nach der Gacha-Mechanik für Premiumwährung.

Die Modi

Mario Kart Tour bietet einerseits, wie auch die Konsolen-Ableger der Serie, ganz normale Offline-Singleplayer-Rennen gegen CPU-Mitspieler, darüber hinaus aber auch Online-Rennen mit bis zu acht Fahrern gleichzeitig. Die Online-Rennen sind allerdings asynchron, es wird im Grunde also ein CPU-Fahrer auf Grundlage eines echten Spielers erstellt und mit dessen Spielernamen versehen, gegen den ihr dann virtuell antretet. Das ist zwar nicht das gleiche wie „echtes“ zeitgleiches Onlinespielen, bietet aber den Vorteil, erstens jederzeit passende Mitspieler zu finden und zweitens auch bei nicht perfekter Internetverbindung noch vernünftig im Online-Multiplayer spielen zu können. Gerade in Deutschland ist das ja durchaus auch heute je nach Region noch immer ein problematisches Thema. Wie sich bereits in der Beta-Phase gezeigt hat, ist es dadurch ironischerweise sogar möglich, offline Online-Rennen zu spielen, sobald die relevanten Daten zum Rennstart auf das Smartphone geladen und lokal gesichert wurden. Bei Online-Rennen werdet ihr zudem bewertet und dürft euch und eure Leistung in globalen Online-Ranglisten mit anderen vergleichen. Außerdem gibt es in Mario Kart Tour auch spezielle Herausforderungen mit bestimmten Aufgaben, ganz ähnlich wie in Mario Kart DS.

Die Technik

Wie schon die anderen Mobile-Games von Nintendo, spielt ihr auch Mario Kart Tour, indem ihr das Smartphone oder Tablet hochkant haltet. Shigeru Miyamoto sagte einmal, dass man Mobile-Spiele von Nintendo immer mit einer Hand spielen können soll, um beispielsweise nebenbei noch einen Burger essen zu können. Sicherlich kein allzu relevanter Anwendungsfall, geht es Nintendo wohl in erster Linie darum, die gewohnte Smartphone-Handhabung beim mobilen Spielen der Nintendo-Titel beibehalten zu können. Wie bereits erwähnt entspricht Mario Kart Tour grafisch wohl am ehesten Mario Kart 7 für den 3DS und damit nicht der aktuellsten Grafik der Serie, denn das Mobile-Game schraubt bezüglich der Leistung ein gutes Stück zurück im Vergleich zu Mario Kart 8 (Deluxe). Heißt: Simpler, weniger Details. Das aber nicht ohne Grund, denn Mario Kart Tour soll natürlich nicht nur auf den neuesten Top-Smartphones jenseits der vierstelligen Europreise laufen, sondern auf so vielen in Umlauf befindlichen Geräten wie möglich. Konkret heißt das, ihr benötigt bei Geräten mit iOS die Version 10.0 oder neuer, mindestens aber das iPhone 6S, den iPod Touch der 7. Generation, das iPad der 5. Generation, das iPad Air 2 oder das iPad Mini 4. Seid ihr im weitaus breiter gefächerten Android-Lager unterwegs, ist Android 4.4 oder neuer Pflicht, außerdem muss das Gerät über mindestens 1,5 GB Arbeitsspeicher verfügen.

Klassiker wie die Strecke Waluigi-Flipper aus Mario Kart DS machen im Trailer auch als Mobile-Variante eine wahrlich hübsche Figur. Schön!

In jedem Fall aber benötigt ihr zwingend einen Nintendo-Account, um Mario Kart Tour spielen zu können. Wenn ihr mit der Switch zockt, dürftet ihr aber mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit bereits über einen solchen verfügen, denn zum Onlinespielen und für den eShop ist ein Konto ebenfalls Pflicht.

Der Ausblick

Selbst ausprobieren durften wir Mario Kart Tour bis zum Redaktionsschluss leider noch nicht. Zumindest bisher bietet Nintendo uns bei seinen Mobile-Games leider keinen Vorabzugriff, wie das bei den Spielen für Konsolen üblich ist. Wir müssen daher selbst noch abwarten, wie sich das erste Mario Kart für Smartphones und Co. tatsächlich spielt. Aufgrund der zentralen Integration eines limitierenden Ausdauersystems mit Herzen sowie dem Gacha-Prinzip beim Sammeln von neuen Fahrern, Karts und Gleitern sowie dem starken Fokus auf Premiumwährung blicken wir dem Rennspiel allerdings grundsätzlich mit einigen Bedenken entgegen. Schon Dr. Mario World zeigte, dass die Zeit vorbei ist, in der sich Nintendo bei Mobile-Games den gängigen Regeln der Branche im Sinne der Spielerschaft entschieden entgegensetzte. Stattdessen melkt auch Nintendo mittlerweile die Premiumwährung-Kuh bis zum Letzten und nimmt dafür in Kauf, ganz allein aufgrund dieser Methode ein eigentlich gutes Spiel schlechter zu machen, als es eigentlich ist. Schade. Freilich ist das nur eine Vorabeinschätzung, finale Aussagen können wir erst treffen, wenn wir das Game tatsächlich gespielt haben. Es sieht aber nicht danach aus, als würde uns ein ähnlich gutgemachtes und zugleich auch faires Spiel erwarten wie seinerzeit mit Super Mario Run, als für Nintendo bei Mobile-Games noch das Produkt im Fokus stand.

Johannes Gehrling

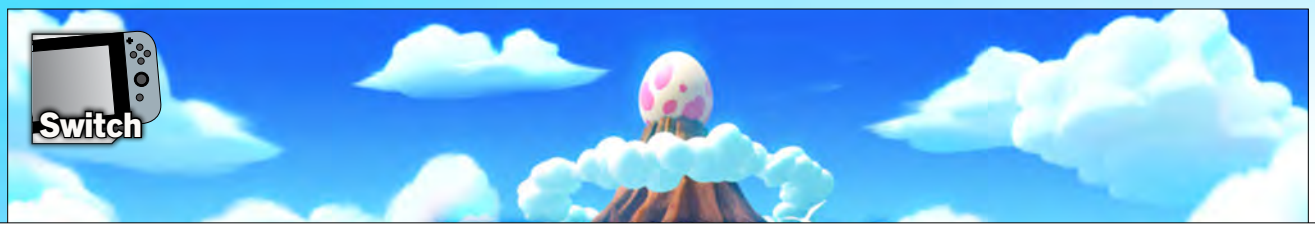
MEINUNG
Johannes Gehrling

„Hoffentlich übertreibt es Nintendo mit der Monetarisierung in Mario Kart Tour nicht.“

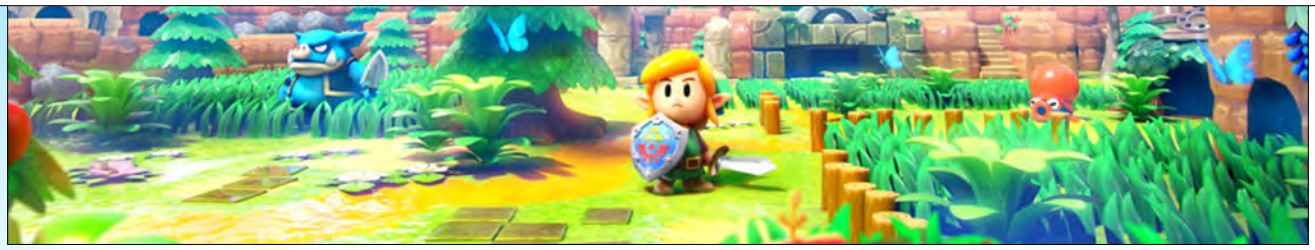
Wie hat Nintendo doch einst mit ehrenwerten Ansprüchen an sich selbst und vielversprechenden Ambitionen den Markt der Mobile-Games betreten und wie viel Spaß hatte ich Anfang 2017 mit Super Mario Run – die goldenen Zeiten des Mobile-Gamings mit Nintendo-Spielen! Keine Premiumwährung, keine Mikrotransaktionen, keine Gacha-Mechaniken, kein Ausdauersystem: Es waren tolle, spielerfreundliche Zeiten. Heute veröffentlicht Nintendo zwar immer noch durchdachte und launige Games für Smartphones und Co., leider aber zerstören die Japaner viel vom Spielspaß mit der Monetarisierung ihrer eigenen Games. Das wird wohl auch bei Mario Kart Tour nicht anders sein. Schade, wirklich enorm schade, denn ich liebe Mario Kart und spiele gerne auch am Smartphone. Mario Kart Tour aber wohl weniger.

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/DeNA
Termin:	25. September 2019



THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING



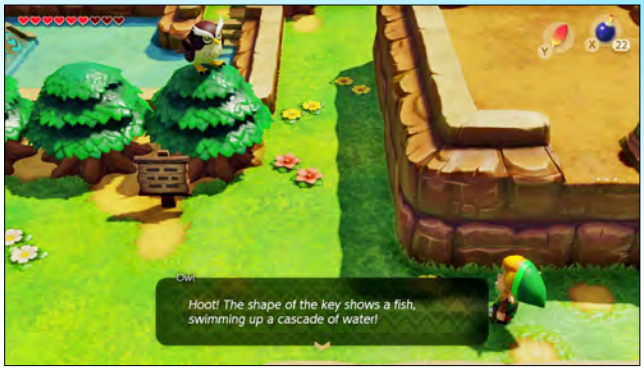
Action-Adventure Packt die Badehose ein, denn der Ausflug auf die Insel Cocolint steht kurz bevor! Nur wenige Wochen vor dem Release zeigte Nintendo neues Material aus The Legend of Zelda: Link's Awakening auf und nach der Gamescom und steigerte damit die Vorfreude in luftige Höhen!

Noch ruht der Windfisch sanft in seinem Ei auf dem höchsten Berg, der weit über die Wolken über dem Eiland Cocolint hinausragt. Aber nicht mehr lange: Schon ab dem 20. September 2019 können wir uns auf den Weg machen, um ihn aus seinem Schlummer zu reißen. Dann nämlich erscheint die Neuauflage von The Legend of Zelda: Link's Awakening, jenem ikonischen Abenteuer, welches dereinst auf dem ersten Game Boy für magische Momente sorgte. Held Link, gestrandet auf der idyllischen Insel, ist aber nicht einfach nur unhöflich und will den friedlichen Leviathan deswegen seines Schlafes berauben. Nein, er muss ihn nämlich wecken, um die Insel wieder verlassen zu können … So zumindest besagt es die Legende. Ob er wirklich da hinter der Schale des gigantischen Eies ruht, der Windfisch? Schlaf, Traum, die Fragen, was real ist und was nicht und was eigentlich Identität bedeutet, sind die zentralen Themen in diesem Abenteuer, welches trotz seiner simplen Technik schon anno 1993 eine der melancholischsten, tiefgründigsten und schlichtweg besten Geschichten der Zelda-Reihe erzählte.

Cocolint, 26 Jahre später

Daran dürfte sich auch im Remake nichts ändern, welches der Struktur des Originals fast bis ins kleinste Detail treu bleibt. Die Welt ist gleich aufgebaut, uns erwarten dieselben Situationen und Rätsel, ja, sogar die zahlreichen aus Super Mario übernommenen Feinde wie Gumbas, Buu Huus und Pokeys sind wieder mit dabei. Nur: Hübscher als jemals zuvor ist der ganze Spaß halt! Nintendo hat sich aber nicht für einen realistischen Stil entschieden oder auf einen der zahlreichen etablierten Looks zurückgegriffen. Nein, stattdessen hat man der Neuauflage ein ganz eigenes, so noch niemals gesehenes Aussehen verpasst. Ähnlich wie Luigi's Mansion 3, aber fast schon mit einer Plastikspielzeug-Optik versehen, wirkt die Welt von Link's Awakening wie ein großes Diorama. Objekte im Hintergrund verschwimmen, im Vordergrund sind sie deutlich schärfer zu sehen. Hinzu kommen extrem putzig gestaltete Figuren, allen voran Held Link, den man einfach nur knuddeln möchte. Und abgerundet wird der Stil von beeindruckenden

Dieser widerliche Wurm wartet in der Wüste auf uns und trägt einen Schlüssel im Bauch, den wir benötigen. Tipp: Springt doch mal in das Loch in der Mitte …



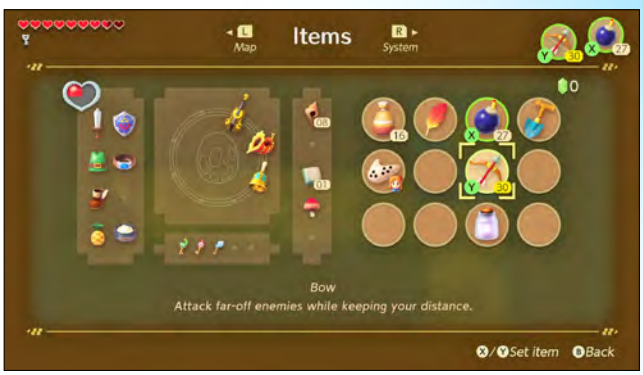
Die Eule Methusa treffen wir im Verlaufe des Abenteuers immer wieder an. Sie steht uns mit Rat und Hinweisen auf unsere nächsten anstehenden Schritte zur Seite.

Zelda ist seit jeher für ausgedehnte Tauschquests bekannt und jener in Link's Awakening war einer der ersten. Was wir wohl von Papahl für diese Ananas bekommen?

Effekten wie glitzerndem und sprudelndem Wasser oder hübschen Feuereffekten. Toll! Ja, wir sind uns bewusst, dass viele Spieler dem Look eher skeptisch gegenüberstehen, und er ist durch seine einzigartige Gestaltung definitiv Geschmacksache. An der prinzipiellen Qualität des Stils dürfte es aber kaum einen Zweifel geben, vor allem, da er den Geist des Originals unserer Meinung nach sehr gut einfängt.

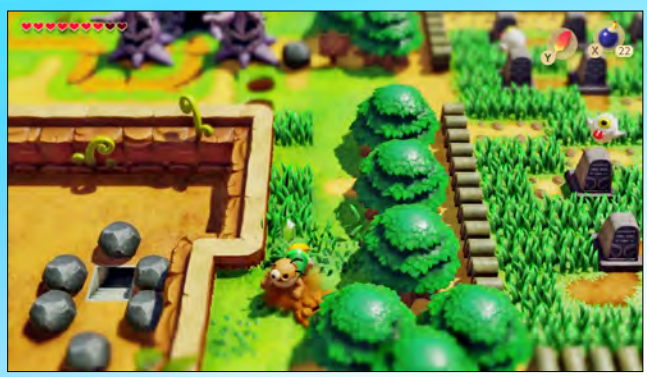
Neuer Hylianischer Komfort

Spielerisch reichen drei Worte, um Link's Awakening zu beschreiben: Es ist Zelda! Also, Zelda in der Art, wie man es vor Breath of the Wild kannte, um genau zu sein. Oberwelt, Dungeons, ein Hauptitem pro Tempel, Nebenquests, Minispiele, Herzteile und Co. – klassischer geht es kaum. Das ist aber nicht wirklich verwunderlich, schließlich war das Game-Boy-Original erst der vierte Teil der Reihe, und erst der dritte, A Link to the Past für das SNES, etablierte die Struktur wirklich. Insofern ist es doppelt beeindruckend, wie gut Link's Awakening gealtert ist. Cocolint ist eine abwechslungsreiche Lokalität voller Geheimnisse, die Dungeons strotzen nur so vor interessanten Rätseln und kreativen Ideen und die zahlreichen Items sorgen für jede Menge spielerische Varianz. Hinzu kommt, dass es abseits des eigentlichen Abenteuers einiges zu tun gibt. Das ist die Suche nach den bereits erwähnten Herzteilen, unser Schwert, das wir optional aufbessern können, diverse Herausforderungen wie eine Floßfahrt auf Stromschnellen, ein Angel-Minigame und mehr. Im Remake hat sich an all dem nichts geändert, jedoch gibt es neben der Grafik natürlich einige sinnvolle Anpassungen. Dem Game Boy war's geschuldet, dass wir dereinst nur zwei Items auf einmal in Händen halten konnten, Schwert und Schild mit eingeschlossen. Diese beiden Helferlein befinden sich dank deutlich mehr Knöpfen als zuvor jederzeit in unseren virtuellen Patschehändchen und zwei weitere Gegenstände dürfen auch noch auf Shortcuts abgelegt werden. Manche Items wie die Pegasusstiefel oder die Kraftarmbänder, mit denen wir schnell laufen respektive schwere Objekte hochheben können, sind zudem jetzt auch jederzeit ausgerüstet. Wer das Original gespielt hat, weiß genau, wie nervig der ständige Wechsel war – eine sehr sinnvolle Entscheidung! Andere Anpassungen sind eine analoge Steuerung des Helden anstatt einer Vier-Wege-Kontrolle, eine deutlich überarbeitete Übersichtsmap und Bossgegner, die etwas mehr Einsatz erfordern als zuvor. Moldorm etwa im ersten Dungeon, dem Wurmpalast, kann nun nicht mehr in Sekunden mit dem Schwert zerschnetzelt werden, sondern erfordert zumindest ein wenig mehr Strategie, da er seinen Schwachpunkt nach einem Treffer für eine kurze Weile versteckt. Das ist keine riesige, aber eine sinnvolle Anpassung, schließlich waren manche der Endgegner im Urspiel doch etwas enttäuschend. Man erinnere sich an den Piranha-Killer im Wundertunnel. Der große Fisch war in Sekundenbruchteilen erledigt. Wir hoffen hier auf ähnliche Anpassungen wie bei Moldorm.



Das Item-Menü wurde im Vergleich zum Game-Boy-Original grundüberarbeitet. Manche einst aktiv auswählbaren Items sind nun fester Bestandteil unseres Movesets.

Totengräber Boris lief uns das erste Mal in Ocarina of Time über den Weg. Wie es ihn im Remake wohl auf Cocolint verschlagen hat?



Man beachte den Friedhof zu unserer Rechten. Gerüchte besagen, dass dort etwas Gutes geschieht, wenn man die Gräber in der richtigen Reihenfolge verschiebt …

Eine Fülle von Figuren und Feinden aus anderen Nintendo-Spielen hat es ins Spiel verschlagen, allen voran aus dem Mario-Universum. Hier etwa schleichen Pokeys rum!

Totengräber mit Zweitberufung

Die größte Neuerung im Spiel ist aber definitiv der Dungeon Creator. Dort, wo sich im Remaster des Originalspiels für den Game Boy Color der Fotoladen befand – der in der Neu-Neuauflage wieder entfernt wurde –, findet sich jetzt die Hütte von Totengräber Boris. Und bei ihm können wir unsere eigenen kleinen Tempel bauen. Immer, wenn wir in einem Labyrinth einen Raum absolvieren, wird er unserem Bau-Repertoire hinzugefügt. Manche Räume werden dabei vollständig übernommen, andere so angepasst, dass sie im Rahmen des Editors funktionieren. Zusätzlich zu den Bausteinen, die wir für abgeschlossene Dungeon-Areale erhalten, wird es zudem auch genuin für den Creator geschaffene Objekte geben. Davon bekamen wir aber noch keine zu Gesicht. Dafür aber präsentierte Nintendo zuletzt viel Material, welches die grundsätzliche Handhabung des Dungeon Creators zeigt. Leider scheinen unsere Baumöglichkeiten doch recht eingeschränkt zu sein. So wie es bis dato wirkt, sind etwa die Fundorte bestimmter Schlüsselitems auf dem Bauraster fest vorgegeben und wir müssen stets so bauen, dass wir diese umfassen. Außerdem scheint es keinerlei Überschneidungen zwischen den Räumen zu geben. Jedes Areal steht für sich und meist ist nicht mehr zu tun als einen Schalter zu drücken oder alle Feinde zu besiegen. Die selbstgebauten Dungeons scheinen von ihrer Funktionsweise her sehr nahe am allerersten The Legend of Zelda für das NES zu sein. Dort absolvierte man nämlich auch einfach einen Raum nach dem anderen und gab am Ende dem Boss Saures. Schön ist aber, dass wir bestimmte Voreinstellungen treffen können, etwa dass wir nur über sehr wenig Energie verfügen, dass ständig Bomben auf uns herunterprasseln oder dass sich – dank eingescanntem Zelda-Amiibo – ein Schattenlink an unsere Fersen heftet. All das ist sehr nett, wirkt wie gesagt aber dennoch relativ rudimentär. Wir wollen aber gar nicht zu viel meckern, denn schlussendlich ist der Dungeon Creator ja kaum mehr als eine nette Ergänzung in einem bereits genialen Spiel. Außerdem werden wir offenbar diverse Goodies freischalten können, wenn wir kreativ tätig sind. So sieht man in einem Trailer zum Spiel, dass Boris unserem Helden eine leere Flasche überreicht, in der man Feen und Heiltränke aufbewahren kann. An und für sich Standard in der Zelda-Welt, in Link's Awakening gab es die leeren Behälter bisher aber noch nicht! Wer weiß, was für andere nette Überraschungen uns erwarten, wenn wir Boris einen Besuch abstatten. Auf Bildern haben wir etwa gesehen, dass Link 20 Herzcontainer wird ergattern können. Am Game Boy gab es aber nur 14! Gibt es die überschüssigen sechs Exemplare bei Boris – oder hat Nintendo gar 24 neue Herzteile in der Welt versteckt? Fragen über Fragen. Neben der Hütte des Totengräbers zeigte Nintendo in Gameplay-Videos übrigens die Ereignisse vor dem und im vierten Dungeon des Spiels. In der Durstwüste im Süd-

Der Dungeon Editor scheint in seiner Funktionsweise leider relativ eingeschränkt zu sein. Wo Schlüssel auftauchen, das Grundlayout und mehr sind recht strikt vorgegeben.

Große Schlüssel, kleine Schlüssel, Karte, Kompass – Link's Awakening ist ein Zelda der ganz alten Schule, bis heute aber ein herausragend gut gestaltetes Abenteuer.

Die Bosse sind im Kern dieselben wie früher, wurden aber leicht angepasst. Nach einem Treffer versteckt Moldorm etwa seinen Schwachpunkt für einige Sekunden.

osten Cocolints treffen wir nicht nur auf jede Menge kratzigen, rauen und unangenehmen Sand, der einfach überall ist, sondern auch auf einen Miniboss mit dem Schlüssel für besagten Tempel in seinem Besitz. Außerdem statten wir Zoodorf einen Besuch ab, wo Marin für die tierischen Bewohner die Ballade vom Windfisch zum Besten gibt – anstatt wie 1993 mit piepsigen Midiklängen diesmal in deutlich hochwertigerer Qualität. Und im Dungeon selbst, den wir nach einem Umweg über die Gipfel des TalTal-Gebirges erreichen, wo wir die Fluten eines Wasserfalls zum Versiegen bringen, um den Eingang zum bereits erwähnten Wundertunnel offenbaren, geht es genauso nass zu wie früher. Nach einigen herumgeschobenen Blöcken, aufgesammelten kleinen Schlüsseln und sonstigen heroischen Taten steht unser Protagonist dem Zwischenboss des Dungeons gegenüber: Celophanus, einem gigantischen Oktopus, der rasant im Kreis rennt und nur von hinten verwundbar ist. Nach einigen gezielten Treffern ist der putzige Fiesling auch schon Geschichte und Link begibt sich weiter in die Tiefen des Dungeons.

Großes, kleines Kino

Wir haben das Gefühl, dass hier trotz der Tatsache, dass es sich „nur" um ein Remake handelt, etwas richtig Großes auf uns zukommt. Hier steckt so viel Liebe drin und schon beim Anspielen auf der E3 bemerkten wir erfreut, wie frisch sich der ganze Spaß auch heute noch anfühlt.Die Zelda-Reihe mag mit Breath of the Wild eine spannende, neue Richtung für sich entdeckt haben. Es tut dennoch gut zu wissen, dass sie daneben auch noch zu solchen vergleichsweise kleinen, aber nicht minder beeindruckenden Erlebnissen fähig ist. **Lukas Schmid**

Die Übersichtskarte ist vom Aufbau her dieselbe wie früher, aber natürlich wesentlich schöner anzuschauen.

Die neue Grafikpracht erlaubt es, Dinge zu zeigen, die am Game Boy nur erahnt werden konnten, etwa den Tiefeneffekt von Wasser.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Eines meiner absoluten Lieblingsspiele, besser und schöner als je zuvor. Ich bin verliebt!"

Mit jeder Sekunde Gameplay, die ich von The Legend of Zelda: Link's Awakening zu sehen bekomme, fällt mir das Warten darauf schwerer. Es ist einfach unbeschreiblich, wie gut es den Entwicklern gelingt, den Geist des Originals im neuen Look einzufangen! Das liegt natürlich auch daran, dass wirklich nur marginale Änderungen an der Struktur des über 25 Jahre alten Klassikers vorgenommen wurden. Das wirklich Beeindruckende ist, dass sich der Ausflug nach Cocolint trotzdem nicht wie ein altes Spiel oder sonstwie altbacken anfühlt. Wüsste ich es nicht besser und jemand würde mir sagen, Link's Awakening ist ein gänzlich neuer Titel, ich würde es ihm wohl glauben. Kleine Spielereien wie moderne Kamerafahrten, Komfortfeatures wie die in der Neuauflage jederzeit ausgerüsteten Pegasusstiefel und mehr unterstreichen dieses Gefühl noch. Gänzlich neu dabei ist ja der Dungeon Creator und er ist der einzige Aspekt des Spiels, bei dem ich mir noch nicht so ganz sicher bin, was er schlussendlich taugen wird. Eigene Labyrinthe zu bauen, ist eine echt coole Idee, aber die Umsetzung wirkte im bisher gezeigten Material doch sehr rudimentär. Aber ob mit oder ohne Gebastle, ich will bloß eines: endlich nach Cocolint zurückkehren!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Grezzo
Termin:	20. September 2019

LUIGI'S MANSION 3

Action-Adventure Neuigkeiten aus dem Horrorhaus! In den vergangenen Wochen präsentierte Nintendo neues Material aus Luigi's Mansion 3, das zeigt, wie viel charmanter Gruselspaß uns hier erwartet!

Ein bisschen enttäuscht waren wir schon, als Nintendo den Gamescom-Vorhang beiseite schob und dahinter fast nur Spiele zum Vorschein kamen, die wir samt genau derselben Demos schon von der E3 im Juni kannten. Allerdings, ein ausführliches Gameplay-Video erlaubte immerhin neue Eindrücke. Und in den Wochen nach der Messe ließ Nintendo sich erst recht nicht lumpen und trat mit zahlreichen spannenden neuen Infos an die interessierte Öffentlichkeit.

Uplifting Experience

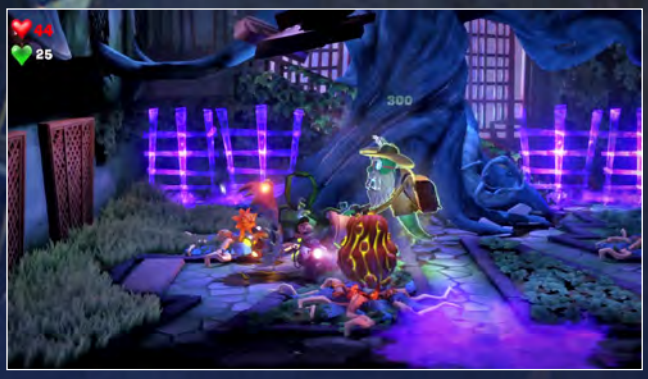
Während der Messe in Köln präsentierte Nintendo einen völlig neuen Abschnitt aus dem kunterbunten Gruselspaß. In Gestalt des wie immer vor Angst bibbernden Luigi verschlägt es uns nämlich in Luigi's Mansion 3 auch in ein von allerlei teils belebten Pflanzen überwuchertes Stockwerk. Zur Erinnerung: Das Abenteuer schickt Luigi, Mario, Peach und Toad in ein scheinbar luxuriöses Hotel, das sich jedoch nach kürzester Zeit als Spukfalle entpuppt. König Buu entführt Mario, die Prinzessin und den begleitenden Pilzkopf und wieder einmal liegt es an Luigi, dem unheilvollen Treiben ein Ende zu bereiten. Dazu stellt er sich Unmengen an Geistern in den Weg, immer auf der Suche nach Knöpfen für den zentralen Aufzug des Hotels. Der führt ihn zu thematisch extrem unterschiedlichen Arealen wie einem Restaurant, einer Pyramide (!), einer Disko und einer Strandbar und schließlich zum Finale auf der höchsten Etage des verfluchten Gebäudes.

Flora und Fauna in einem

Einer dieser Knöpfe ist auch im Botanik-Bereich versteckt. Wobei, versteckt ist das falsche Wort, liegt er doch gleich im Eingangsbereich verlockend auf einem Tisch und wartet auf seinen Finder. Einfach hinzugehen und ihn aufzuheben wäre aber wohl etwas zu einfach. Stattdessen taucht auf einmal der Bossgeist dieses Bereichs auf, ein gewisser Dr. Potter, und schnappt ihn uns unter der Nase weg. Bis wir uns ihm in den Weg stellen können, müssen

Die Animationen und die Mimik von Freund und Feind sind famos gelungen. Vor allem Luigis Gestaltung haut uns durch die brillante Umsetzung immer wieder vom Hocker!

Die meisten der Geister, denen wir im Gruselhotel über den Weg laufen, sind uns nicht allzu freundlich gesinnt. Dieser Astralgärtner hat uns ebenfalls auf dem Kieker!



Die Bosskämpfe setzen meist bestimmte Taktiken voraus, die wir jedoch erst einmal heraufinden müssen. Nur so gelangen wir an die Schwachpunkte der Fieslinge.

Die Gefahr lauert überall. Dieser Geistertentakel etwa schnappt sich Luigi unangekündigt und schüttelt ihn ordentlich durch. Gut, dass eine Kreissäge in der Nähe ist.

wir erst den ganzen Bereich und damit viele Räume durchqueren, inklusive fieser Fallen, die er uns gestellt hat, und Pflanzen, die nach einem Guss aus seiner spukenden Gießkanne alles andere als normal agieren. Das wichtigste Gameplay-Element auf unserem Weg sind die Kämpfe. Mit unserem Staubsauger in Kombination mit unserer Taschenlampe können wir Geister erschrecken und sie anschließend einsaugen – so machen wir mit jeder Menge Astralwidersacher kurzen Prozess. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, Feinde durch die Gegend und auf den Boden zu schleudern, wodurch die Fieslinge deutlich mehr Schaden nehmen und sich die Gefechte wesentlich rasanter anfühlen als in den beiden Vorgängern. Ebenfalls praktisch ist auch der Pümpel, mit dem wir etwa Feinden ihren Schild entwenden oder sie mit einem gezielten Schuss aus der Fassung bringen können.

Es grünt so grün

Der Pümpel ist auch in den mannigfaltigen und meist physikbasierten Umgebungsrätseln vonnöten, aber nicht so sehr wie Fluigi: Diese noch grünere Kopie von Luigi in edler Schleimoptik verfügt über dieselben Fähigkeiten wie er, kann aber zusätzlich mühelos durch enge Bereiche und Gitter gelangen und jederzeit auf Knopfdruck hereigerufen werden. Sein Einsatz ist ständig gefragt, er ist also viel mehr als nur ein nettes Gimmick. Zudem kann jederzeit ein zweiter Spieler für Koop-Gameplay die Kontrolle über ihn übernehmen. Außerdem wird es einen kompetitiven Mehrspieler für bis zu acht Teilnehmer geben, inlusive verschiedener Modi-Varianten wie dem Team-basierten Polterpark. Egal ob in der Kampagne oder in den Zusatzmodi, beeindruckt die Technik des Abenteuers. Hier erwartet uns ein grafisches Switch-Highlight!

Die Kämpfe fühlen sich deutlich rasanter an, als man das aus den Vorgängern gewohnt ist. Das liegt vor allem an der neuen Fähigkeit, Geister herumzuschleudern.

Scary Potter

Am Ende der Demo stehen Luigi und Fluigi Dr. Potter persönlich gegenüber. Nur mit der richtigen Taktik – und der Hilfe einer zufällig in der Nähe liegenden Kreissäge – können wir gegen ihn und seinen Monsterpflanzen-Tentakel bestehen. Kreativ, witzig, abwechslungsreich – wir sind uns sicher, Luigi's Mansion 3 wird ein Hit! **Lukas Schmid**

Auf Knopfdruck schicken wir Fluigi los, der über dieselben Talente wie Luigi verfügt und auch im Koop-Modus zum Einsatz kommt.

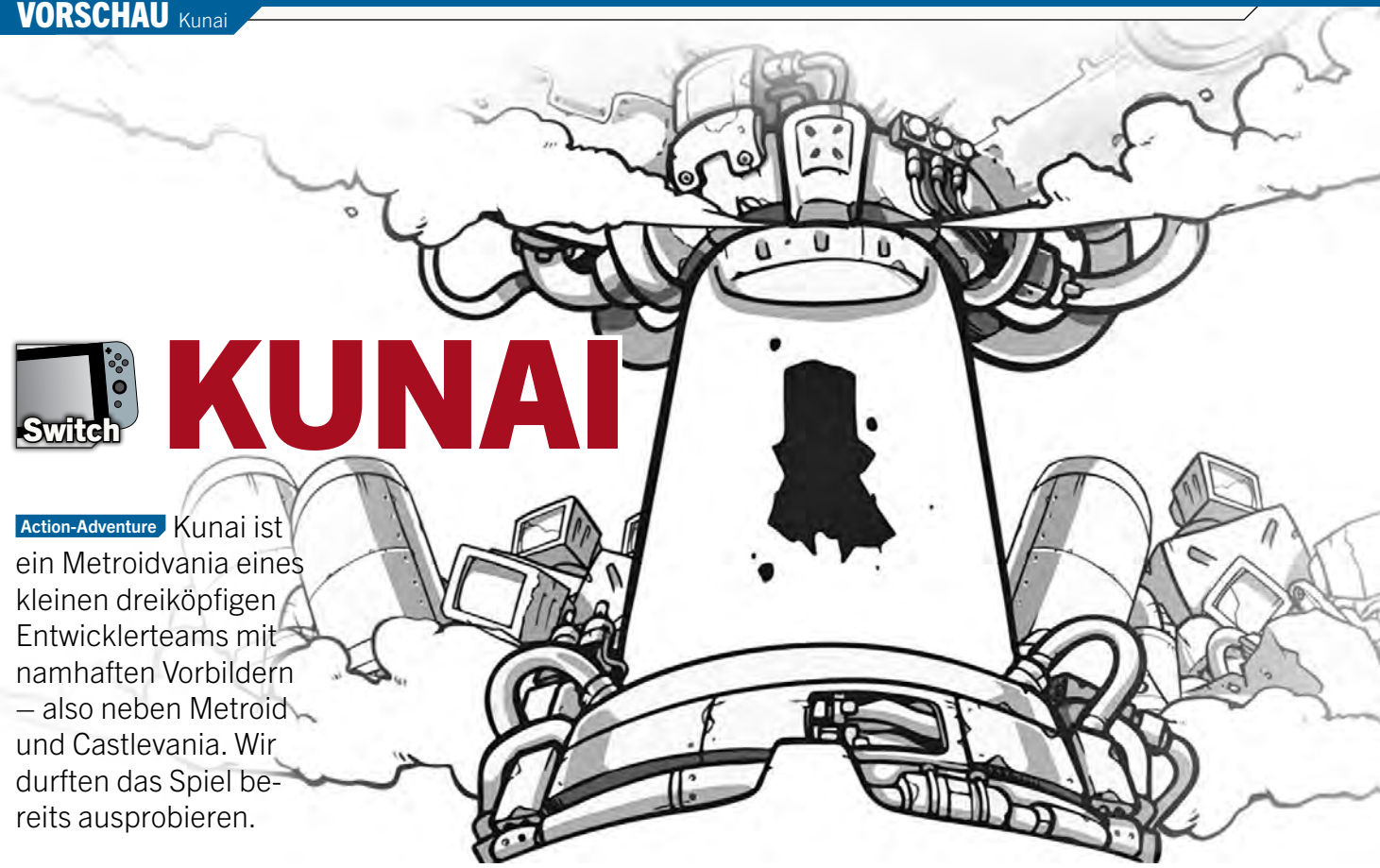
MEINUNG
Lukas Schmid

„Jedes Mal, wenn es gezeigt wird, schaut Luigi's Mansion 3 noch einmal besser aus."

Luigi's Mansion 2 war ein tolles Spiel, mit dem ich trotzdem niemals vollends warm geworden bin. Das liegt daran, dass es zwar viele kreative Ideen mit sich brachte, alles in allem aber eine gefühlt relativ kleine Entwicklung war. Kein Wunder, erschien der Gruselspaß doch für den 3DS und der ist bekanntlich nur geringfügig stärker als der Gamecube, auf dem das erste Luigi's Mansion beheimatet ist. Insofern waren große technische Sprünge da gar nicht möglich. Auf der Switch hingegen greifen die Entwickler jetzt so richtig in die Vollen! Das kunterbunte Horror-Abenteuer sieht richtig klasse aus, die einzelnen Gebiete wirken schon im bisher gezeigten Material weitläufiger als jemals zuvor und eine coole Gameplay-Idee jagt die andere! Hier sticht natürlich die Möglichkeit besonders hervor, Geister durch die Luft zu wirbeln. Doch der Pümpel, die Fähigkeit, kurz in die Luft zu zischen, die zahlreichen Gegenstände, die unseren Staubsauger zum Beispiel kurzzeitig in eine Säge verwandeln und noch viel mehr, sind ebenso bereichernd. Und Fluigi haben wir noch nicht einmal erwähnt! Der noch grünere Geselle scheint ein noch wesentlich wichtigerer Spielbestandteil zu sein als es ursprünglich den Anschein hatte und er erlaubt jede Menge spannende Rätsel. Hach, ich freu mich auf den Spaß-Grusler!

INFOS

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Termin:	31. Oktober 2019



Switch

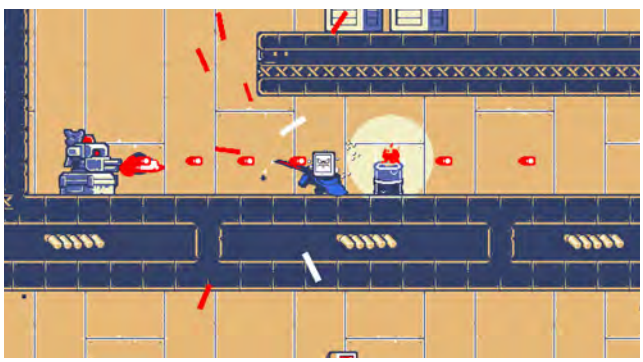
KUNAI

Action-Adventure Kunai ist ein Metroidvania eines kleinen dreiköpfigen Entwicklerteams mit namhaften Vorbildern – also neben Metroid und Castlevania. Wir durften das Spiel bereits ausprobieren.

Metroidvania-Titel, also eigentlich Action-Adventures, gibt es dank Indie-Entwicklern heutzutage recht zahlreich. Vor allem die Switch bietet eine ganze Bandbreite derartiger Spiele mit Vorbildern wie den Titeln aus Nintendos Metroid- oder Konamis Castlevania-Reihe. Mit Kunai des dreiköpfigen Entwicklerteams von TurtleBlaze reiht sich schon bald ein weiterer Subgenre-Vertreter mit ein – das Spiel soll noch 2019 für Nintendo Switch erscheinen. Angekündigt haben es der Entwickler und Publisher The Arcade Crew bereits im Frühjahr diesen Jahres. Im Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über Tabby, einen Elite-Kunai-Roboter mit der Seele eines altertümlichen Kriegers. In dieser Rolle schlagt ihr euch, typisch für das Genre, durch eine zweidimensionale Welt voller verwinkelter und verwobener Gänge und zahlreicher Widersacher. Wir haben uns den Titel auf der Gamescom 2019 in Köln schon einmal angeschaut und Hand an den (Pro) Controller gelegt.

Prominente Vorbilder

An und für sich ist Kunai ein typisches Metroidvania. Der simple Look, bei dem sich verschiedene Gebiete neben ihrem Aufbau und ihren Eigentümlichkeiten auch durch eine jeweils vorherrschende Farbe voneinander unterscheiden, ist von Game-Boy-Spielen auf dem SNES per Super Game Boy inspiriert. Dies verriet uns der Entwickler, der uns das Spiel zeigte und bei Fragen Rede und Antwort stand. Doch damit nicht genug der prominenten Vorbilder: Für selbstscrollende Levels diente Super Mario Bros. 3 als Vorlage, ein Sumpfgebiet ist von Super Mario World 2: Yoshi's Island inspiriert. Kunai bietet zahlreiche derartig unterschiedliche Gebiete, wie wir dank Entwickler-Tools beziehungsweise Cheats beim Anspielen sehen konnten. Heißt: Bei unserem Termin schaltete uns der anwesende Entwickler auf Wunsch jede Menge Waffen und neue Gebiete frei – dieses Angebot nahmen wir dankend in Anspruch! Auch Waffen und Fähigkeiten gibt es im Übermaß, beispielsweise Maschinengewehre, Raketenwerfer, verschiedene Pistolen und vieles mehr. Immer mit dabei ist jedoch das mächtige Katana. Klar, wir spielen ja immerhin einen Ninja-Roboter. Der verfügt zudem über Enterhaken, mit denen wir



Die Grafik ist simpel und optisch beziehungsweise bezüglich des Stils vom klassischen Game Boy inspiriert, allerdings mit mehr Details als seinerzeit auf dem Handheld.

Rennen, springen, schießen, erkunden, upgraden: Wie es sich für das Metroidvania-Genre gehört, sind auch bei Kunai genau das die Zutaten für den Spielspaß.

Zur Linken und zur Rechten verfügt die namensgebende Spielfigur über nützliche Enterhaken, mit deren Hilfe sie sich durch unwegsames Gelände bewegt.

In regelmäßigen Abständen bekommt ihr es im Spielverlauf von Kunai mit Bossgegnern unterschiedlicher Stärke und Größe zu tun. Hier wird es etwas anspruchsvoller.

flott auch an entlegende Winkel der Spielwelt gelangen und vor allem auch senkrechte Wände emporklettern können. Apropos flott: Für ein Metroidvania-Game spielt sich Kunai vergleichsweise schnell. Das Spiel bietet damit also grundsätzlich schon mal alle Zutaten, die für einen ordentlichen Vertreter dieses Genres benötigt werden.

Geschick und Präzision

Ihr erkundet nicht nur eine ausgiebige Spielwelt voller verwinkelter Gänge, Geheimnisse sowie Geheimgänge und sammelt immer neue Waffen sowie Fähigkeiten, sondern müsst euch auch mit allerlei Gegnern herumschlagen. Das ist nur selten eine echte Herausforderung. Richtig anspruchsvoll wird es aber in erster Linie in den zahlreichen Bosskämpfen, denn die Obermotze schnetzelt ihr nicht einfach so um, stattdessen müsst ihr die Schwachstellen herausfinden und dann ganz gezielt angreifen. Zwischendurch solltet ihr zudem den gegnerischen Angriffen geschickt ausweichen. Die spielerische Herausforderung von Kunai liegt weiterhin in Geschicklichkeitspassagen, die ihr nicht einfach nur plump und mit dem Katana metzelnd durchrennt, sondern in denen ihr bedacht und vor allem präzise voranschreiten oder euch mit den Enterhaken entlanghangeln müsst.

Mächtiges Geballer

Beim Anspielen hatten wir dank der Entwickler-Unterstützung wie erwähnt die Möglichkeit, auch schon späte Passagen des Spiels sowie Waffen und Ausrüstung zu Gesicht zu bekommen, die man im normalen Spielverlauf erst nach einiger Zeit oder teils sogar nur optional erhält, etwa wenn man bestimmte geheime Wege und Gänge entdeckt. Darunter befanden sich beispielsweise besonders durchschlagskräftige Raketenwerfer, mit denen wir uns durch sämtliche Gegnerhorden nahezu komplett unbeschadet durchballern konnten, ohne auch nur einmal Halt zu machen. Das ist zwar in keinster Weise anspruchsvoll, bereitet aber ungeheuren Spaß! Wir sehen in Kunai daher neben dem eigentlichen Durchspielen auch das Potenzial, darüber hinaus Spielspaß und Motivation zu liefern, nämlich beim Suchen und Sammeln neuer Waffen und Ausrüstung. Als mächtiger Kampfkolloss können wir uns dann besonders eindrucksvoll und durchschlagskräftig behaupten. Wir hoffen, dass das im finalen Produkt genauso viel Laune macht wie in der Demo!

Ausblick

Insgesamt macht das Spiel aber keinen extrem anspruchsvollen Eindruck, zumindest mit einer gewissen Erfahrung mit dieser Art von Abenteuer respektive dem Genre. Eventuell könnte das Spiel also das richtige Metroidvania für diejenigen sein, die nicht auf allzu fordernde Aufgaben stehen. Ob das über den gesamten Spielverlauf hinweg so bleibt, kann aber freilich erst die finale Version von Kunai zeigen – auf der Messe spielten wir nämlich eine zwar schon fast, aber eben noch nicht ganz fertige Version. Einen unfertigen Eindruck machte das Game beim Spielen allerdings nicht. **Johannes Gehrling**

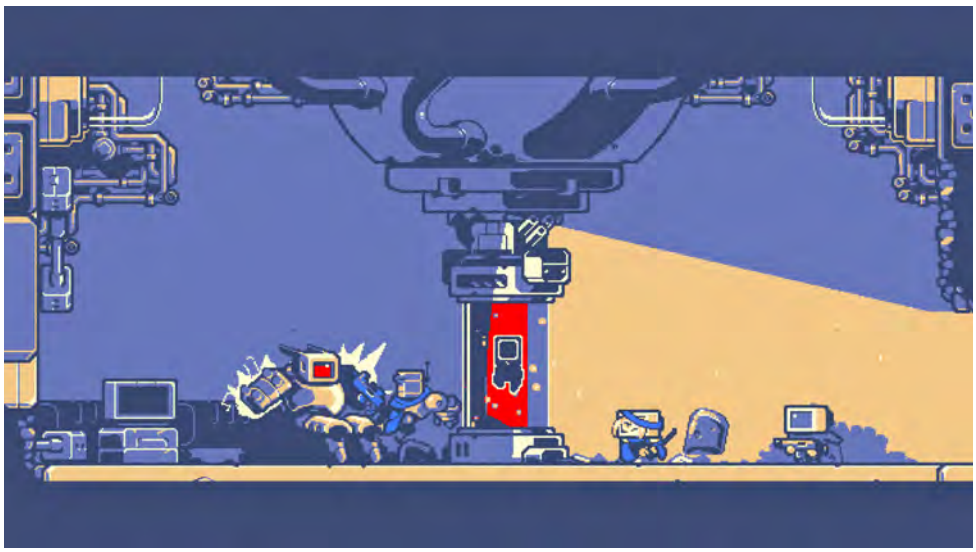
MEINUNG
Johannes Gehrling

„Tolle Vorbilder, derer sich Kunai erst noch als würdig erweisen muss“

Ich bin ja wirklich ein großer und überzeugter Metroidvania-Freund. Diese Liebe wurde mir sozusagen bereits (fast) in die Wiege gelegt, als ich Mitte der 1990er-Jahre sehr viel Zeit vor dem Fernseher mit Super Metroid für das Super Nintendo verbrachte. Es folgten in den Jahren danach neben weiteren Ablegern der Metroid-Serie auch noch andere Genre-Vertreter. Man könnte nun sagen, ich bin daher leicht von einem Metroidvania zu überzeugen. Oder aber, genau das Gegenteil ist der Fall und ich bin eher schwer zufriedenzustellen, weil ich schon viele fantastische Metroidvanias gespielt habe. Vermutlich liegt die Wahrheit wie so oft irgendwo in der goldenen Mitte. Kunai würde ich nach einer halben Stunde Spielen auf der Gamescom ohne Frage im positiven Spektrum dieser Skala einordnen, die Frage ist nur, wo genau. Optisch ist das Spiel simpel. Weder stört mich das noch ist mir die Grafik besonders im Gedächtnis geblieben; die Vorbilder wie Yoshi's Island sind dafür für einen Kenner ebendieser Titel beim Spielen offensichtlich. Spielerisch hingegen ist meine Erinnerung mit etwas zeitlichem Abstand weniger verblasst, denn das heftige Geballer mit den durch den Entwickler freigeschalteten Waffen war einfach nur eines: sehr spaßig!

INFOS

Hersteller:	The Arcade Crew
Entwickler:	TurtleBlaze
Termin:	2019



In Kunai spielt ihr einen von einer alten Kriegerseele erfassten Roboter mit Tablet als Kopf – der ganz normale Protagonist halt.

SAYONARA WILD HEARTS

Musikspiel Eine ungewöhnliche und ziemlich grelle Optik trifft auf elektronische Musik trifft auf Musikrhythmus-Gameplay. Diese ziemlich eigenartige Kombination haben wir ausprobiert.

Ein Popkultur-Mischmasch aus Elektro-Pop, Dance, Fashion, Anime, Arcade-Spielen und Subkulturen: So beschreibt der Entwickler Simogo auf der Website das Spiel Sayonara Wild Hearts mit eigenen Worten. Hinsichtlich des Gameplays ein Arcade-Titel, will das Musikspiel mit 1980er-Jahre-Neon-Look und hauptsächlich elektronischer Musik überzeugen, die speziell für das Spiel produziert wurde. Eine interessante Prämisse also, der man im Spielealltag sonst nicht allzu oft begegnet. Besonders wichtig bei einer solchen Art von Spiel ist ein flüssiges Gameplay ohne Ruckler und mit hoher Bildwiederholungsrate. Hierbei reizen die Entwickler die Möglichkeiten der Nintendo Switch voll aus. Im TV-Modus läuft Sayonara Wild Hearts in vollen 1080p mit 60 FPS, im Handheld-Modus in 720p (über mehr physische Pixel verfügt die Konsole ja auch gar nicht) mit ebenfalls 60 Bildern pro Sekunde. Ladezeiten sind zudem kaum vorhanden. Auf der Gamescom 2019 in Köln hatten wir bereits die Gelegenheit, uns das Spiel anzuschauen.

Aufgepasst!

Und tatsächlich, schon die Gamescom-Demo läuft technisch, zumindest gefühlt, wie eine Release-Version. Möglicherweise ist die Veröffentlichung also nicht mehr fern? Dazu haben wir derzeit leider noch keine genaueren Infos, da wir bei diesem Gamescom-Termin auf uns allein gestellt waren, also keinen direkten Ansprechpartner für Fragen dabeihatten – sonst ist das bei Messe-Terminen üblicherweise der Fall. Macht aber nix, denn so konnten wir voll und ganz in die von Neonfarben, hoher Geschwindigkeit und einem wirklich grandiosen 1980er-Jahre-Soundtrack geprägte Spielwelt von Sayonara Wild Hearts eintauchen und das lautstarke und hektische Messe-Gewusel um uns herum für circa eine halbe Stunde vergessen. Und tatsächlich, aufgrund der Wichtigkeit der Musik im Spiel vergessen wir mit Kopfhörern auf den Ohren die Realität der Messe für die Dauer der Demo. Höchste Konzentration ist dabei ein Muss, denn Sayonara Wild Hearts verlangt beim Spielen flotte und akkurate Re-

Das Fortbewegungsmittel wechselt zwar häufig, vorwärts kommt ihr aber von alleine, denn Gas geben oder rennen müsst ihr nicht selbst. Das geht automatisch.

Optisch irgendwo zwischen Albumcover, 1980er-Jahre und Neon-Schick angesiedelt, ist Sayonara Wild Hearts ein echtes Schmankerl für die Augen.

aktionen, ansonsten muss die jeweils letzte Passage wiederholt werden. Da Sayonara Wild Hearts so schön aussieht und auch musikalisch überzeugt, ist das aber fast schon mehr Belohnung als Bestrafung.

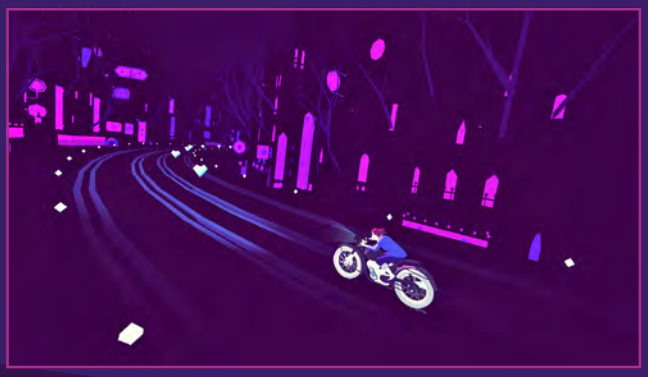
Gameplay

Davon abgesehen ist das Spiel im Grunde ziemlich simpel. Ihr steuert unterschiedliche namenlose Figuren durch die knallig-bunte und von Neonfarben und grellen Lichtern sowie dunklen Passagen geprägte Spielwelt, immer im Takt der Musik, wobei eure Figur selbst auf Fahrzeugen wie Skateboards oder Motorrädern automatisch Gas gibt. Diese Aufgabe müsst ihr also nicht übernehmen. Stattdessen konzentriert ihr euch voll und ganz darauf, erstens die auf der linearen Strecke verteilten Credits einzusammeln und zweitens logischerweise nicht den Bildschirmtod zu sterben. Der ereilt euch beispielsweise, wenn ihr gegen ein Hindernis knallt oder von einem Gegner getroffen werdet. Stellenweise müsst ihr euch zudem in Timing-Minigames beweisen und zur richtigen Zeit den A-Button drücken. Warum ihr eigentlich die ganze Zeit mit maximalem Tempo rennt, fahrt, fliegt? Nun, zumindest in der Messe-Demo wird das nicht erläutert. Ob das im finalen Spiel auch so ist, wissen wir aktuell freilich noch nicht, es würde uns aber nicht wundern. Sayonara Wild Hearts ist ein so ungewöhnliches Spiel, das auf viele gängige Normen von Videospielen keinen Wert legt, sodass es möglicherweise auch gar keine Gründe oder Argumente liefert für das, was auf dem Bildschirm passiert. Das mag vor allem bei neugierigen Zeitgenossen ein unbefriedigtes Gefühl hinterlassen, beim Ausprobieren auf der Gamescom störte es uns aber nicht weiter. Sayonara Wild Hearts überzeugte uns in der Demoversion vielmehr durch andere Aspekte und weckte unser Interesse vornehmlich durch die ungewöhnliche und hervorragende Optik sowie die geniale Musik.

Ein spielbares Musikalbum

Nach dem Durchspielen der Demo, die circa 20 bis 25 Minuten dauerte, blieben wir durchaus beeindruckt zurück. Sayonara Wild Hearts ist, zerlegt man das Spiel in seine Einzelteile, ein Sammelsurium bekannter Spielmechaniken, als Ganzes dann aber doch neuartig und schwer vergleichbar. Die Bezeichnung „spielbares Album“ trifft zu. Jeder Level ist ein eigenes Musikstück – im wahrsten Sinne des Wortes. Eine große Herausforderung war die Demoversion nicht, dafür aber ein großer Spaß. Um einen besseren Eindruck davon zu vermitteln, wie sich Sayonara Wild Hearts tatsächlich spielt, könnte man es wohl am ehesten als eine spezielle Form von Musikrhythmusspiel beschreiben, mit besonderem Fokus auf eine minimal in der Realität verhaftete, aber ansonsten sehr obskure Optik sowie mit elektronischer Musik, die speziell für dieses Game geschaffen wurde. Sayonara Wild Hearts solltet ihr auf jeden Fall im Auge behalten, wenn ihr mal was Neues ausprobieren wollt! **Johannes Gehrling**

Hier beginnt das Spiel: Des Nachts werdet ihr aus dem Schlaf gerissen. Warum, wieso, weshalb? Keine Ahnung. Ist für den Spielspaß aber auch nicht wichtig.



Ein spielbares Musikalbum will Sayonara Wild Hearts laut Eigenbeschreibung sein. Diese Prämisse konnte die Gamescom-Demo zunächst einmal bekräftigen.

Zwischendurch bekommt ihr es immer wieder mit Widersachern zu tun, deren Angriffen ihr im Rhythmus ausweichen müsst.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein ungewöhnliches Spiel im 80er-Jahre-Neonlook mit toller elektronischer Musik“

Ich mag elektronische Musik, ich mag schnelles Gameplay und ich mag den 1980er-Jahre-Neonlook: Filme wie Tron (das Original sowie den neuen Teil) schaue ich mir allein deswegen immer wieder gerne an, weil dabei diese ganz spezielle Atmosphäre aufkommt, die ich nur schwerlich in Worte fassen kann. Auf spielerischer Seite konnten mir in der Vergangenheit in erster Linie einige Mobile Games ein ähnliches Gefühl vermitteln, die optisch klar ersichtlich genau an diesen speziellen Look angelehnt sind. Erfolgreiche Serien wie Stranger Things schlagen aktuell mit großem Erfolg ebenfalls in dieselbe Kerbe. Klar daher, dass mir Sayonara Wild Hearts beim Anspielen auf der diesjährigen Gamescom gut gefallen hat! Ein wenig erinnert mich der Titel rein vom Gameplay her an eine Mischung aus Musikrhythmusspiel und Endlos-Runner, gepaart mit Quicktime-Events. Dazu die knackige und direkte Steuerung mit dem händeschmeichelnden Pro-Controller der Switch und schon vergeht die Zeit beim Spielen wie im Flug. Die Augen werden auch noch verwöhnt, von den Ohren ganz zu schweigen. Man muss nicht besonders auf elektronsiche Musik stehen, um sie hier zu mögen. Das Game will ich in der finalen Fassung ausprobieren.

INFOS

Hersteller:	Annapurna Interactive
Entwickler:	Simogo
Termin:	2019

Switch

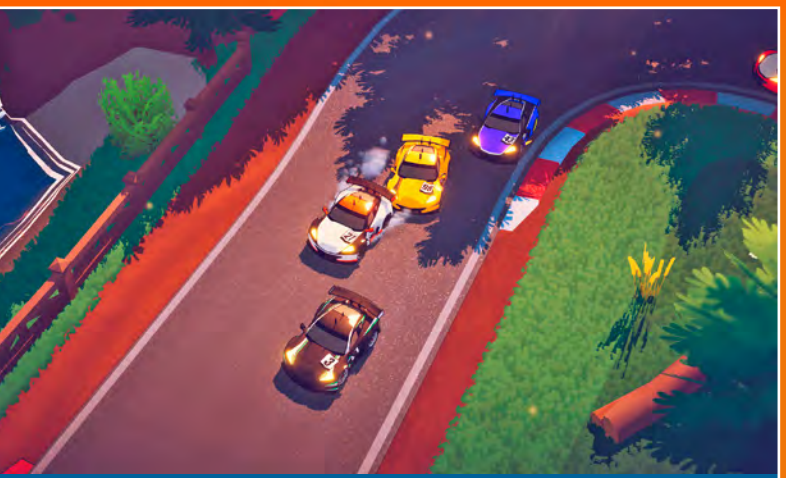
Rennspiel Kennt ihr noch Micro Machines? Wenn ja, dann wisst ihr eigentlich schon, was euch mit Circuit Superstars erwartet. Falls nicht: im Grunde eine technisch zeitgemäße Variante des Fun-racer-Klassikers.

Circuit Superstars sieht echt hübsch aus. Die Bilder stammen zwar aus dem Presskit, geben aber die tatsächliche Optik des Spiels wirklichkeitsgetreu wieder. ➧

Im kommenden Jahr soll laut Square Enix das Top-Down-Rennspiel Circuit Superstars für alle gängigen Plattformen erscheinen, nämlich nebst PC auch für die „großen" Konsolen Nintendo Switch, Playstation 4 sowie Xbox One. Das Spiel des in Kanada ansässigen Entwicklers Original Fire Games vermischt zwei Sorten von Rennspiel miteinander: Top-down-Racer und Rennsimulationen. Heißt: Optisch fühlt sich Circuit Superstars an wie der legendäre Fun-Racer-Klassiker Micro Machines. Spielerisch allerdings erinnert das Game auch an Rennsimulationen, weil ihr eben beispielsweise auch Boxenstopps einlegen müsst, um euer Fahrzeug reparieren zu lassen. Auf der Gamescom 2019 in Köln durften wir das Spiel bereits ausprobieren.

Modi, Pisten, Fahrzeuge

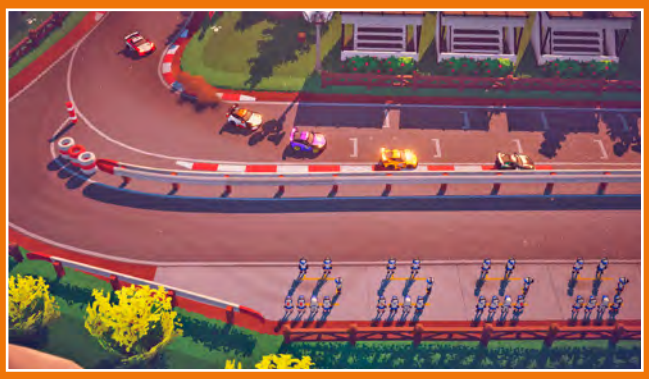
Bei unserem Hands-on mit weiteren Pressevertretern sowie mehreren Entwicklern des Spiels durften wir uns sowohl im Multi- als auch Singleplayer von Circuit Superstars austoben, jedoch nur auf zwei Strecken, die bisher final fertiggestellt sind. Zum Release soll es insgesamt zwölf Pisten geben, weitere sollen nach dem Release dazukommen; genauso wie neue Fahrzeuge, derer es in der Gamescom-Demo drei verschiedene gab. Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Fahreigenschaften. Außerdem soll das Game zur Veröffentlichung einen Tutorial-artigen Karrieremodus bieten, Rennmissionen, Online-Mehrspieler und neben freien Rennen auch längere Championships. An Inhalten dürfte es dem Spiel also nicht mangeln.



Vorsicht in engen Kurven: Erleidet euer Fahrzeug Schäden durch Kollisionen, werden Boxenstopps notwendig. Das wiederum kostet wertvolle Zeit!

Die Fahrphysik in Circuit Superstarts geht freilich nicht als waschechte Simulation durch, fühlt sich aber vergleichsweise recht wirklichkeitsgetreu an.

Die Rennboliden in Circuit Superstars sind zwar keine 1:1-Modelle, aber realen Fahrzeugen nachempfunden. Das ist eher ungewöhnlich für einen Funracer.



In Circuit Superstars bestreitet ihr Rennen im Singleplayer allein oder online – oder auch im Multiplayer lokal an einer Konsole bzw. online mit weiteren Spielern.

Eine motivierende Lernkurve

Wer schon einmal Micro Machines oder einen ähnlichen Racer gespielt hat, fühlt sich bei Circuit Superstars sofort zu Hause, denn das Renngefühl ist in weiten Teilen dasselbe – nur halt in deutlich hübscherer Optik und mit mehr Präzision bezüglich der Steuerung. Als zusätzliches Element nutzen sich mehrere Parameter wie die Bereifung eures Fahrzeugs ab, sodass ihr gelegentlich geschickt getimte Boxenstopps einlegen müsst. Auch das Rennmobil selbst erleidet bei Kollisionen Schäden und bedarf daher gelegentlich der Reparatur. Wie oft das notwendig ist, hängt natürlich davon ab, wie gut ihr fahrt: Vermeidet ihr Zusammenstöße mit den anderen Fahrzeugen sowie den Banden der Strecke und anderen Hindernissen, müsst ihr natürlich nur selten zum Boxenstopp. Es hängt also im Endeffekt von eurem fahrerischen Können und spielerischen Skill ab, wie viel Zeit bei den Stopps draufgeht. Das ist ein Aspekt, der in Funracern sonst üblicherweise keinerlei Rolle spielt. Heißt: Um richtig gut zu fahren, ist neben Talent auch Übung nötig, schätzungsweise mehr als bei anderen Genre-Vertretern. Das zeigte sich schon bei unserem Termin auf der Gamescom. Zunächst solide, aber nicht sonderlich schnell, fuhren wir bereits nach 20 Minuten neue Streckenrekorde ein und konnten sogar den bis zu diesem Zeitpunkt gültigen Gamescom-Rekord brechen. Die Lernkurve ist steil und das spürt man beim Spielen auch. Schön, denn das motiviert zum Weiterspielen – also abseits von den bei Funracern üblicherweise motivierenden Spielelementen wie coolen Strecken oder Fahrzeugen. Ob Circuit Superstars auch länger als für einen Messe-Termin überzeugt, wird sich noch zeigen müssen. Die Prognosen stehen aber grundsätzlich gut.

Johannes Gehrling

Zum Release soll die Zahl von Fahrzeugen und Strecken noch überschaubar sein, neue Inhalte kommen aber später dazu.

MEINUNG
Johannes Gehrling

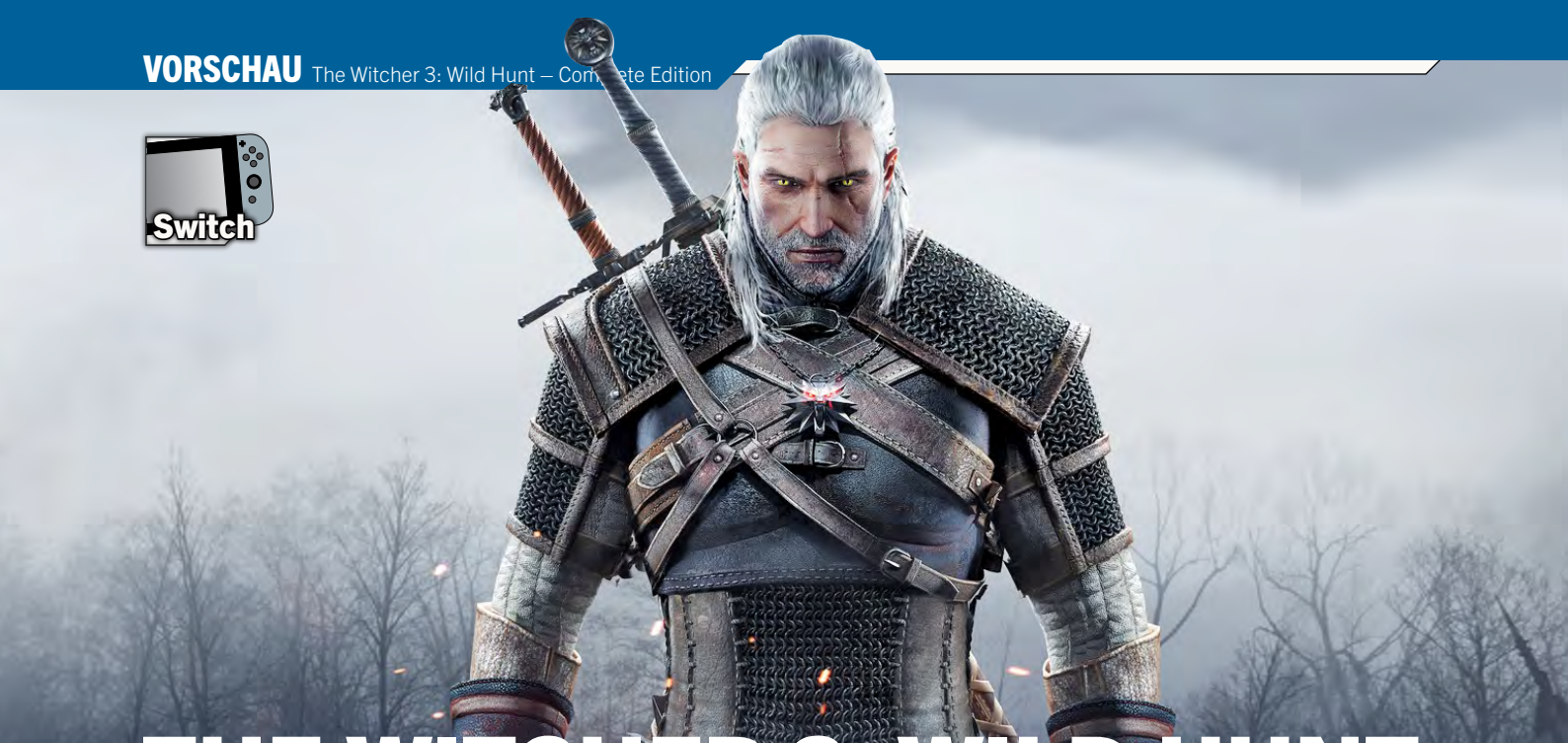
„Circuit Superstars ist das neue Micro Machines – das Spiel behalte ich im Auge!“

Hach, der Gamescom-Termin zu Circuit Superstars war toll! Ich habe mich sofort an Micro Machines erinnert gefühlt, das ich seinerzeit viele Stunden lang am PC gespielt habe. Dem Service-Gedanken des Spiels hinsichtlich neuer Inhalte nach Release stehe ich zwar noch etwas kritisch gegenüber, aber in diesem Fall erscheint er grundsätzlich erst mal am rechten Platz. Es wird sich zeigen müssen, ob das zutrifft, aber gegen neue, gute Inhalte auch nach Release habe ich natürlich nichts einzuwenden. Auch wenn ich den Vergleich jetzt schon zu oft angebracht habe: Super Circuit ist das neue Micro Machines! Das Game behalte ich auf jeden Fall im Auge.

INFOS

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Original Fire Games
Termin:	2020

Switch



THE WITCHER 3: WILD HUNT
COMPLETE EDITION

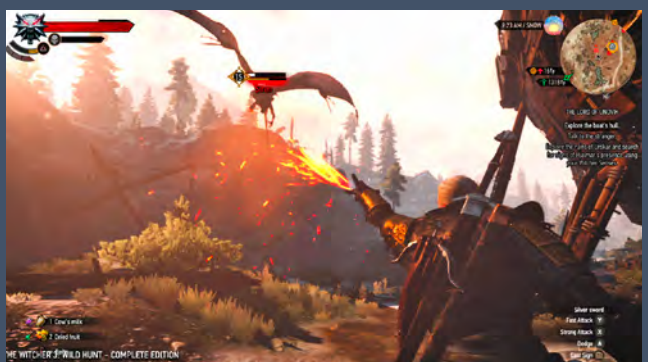
Rollenspiel Bereits vor der Gamescom in Köln hatten wir die Gelegenheit, die Nintendo-Version des riesigen Rollenspiels auszuprobieren, sowohl im portablen als auch im stationären Modus.

The Witcher 3 ist wahrscheinlich den meisten ein Begriff – es war in den letzten Jahren auch schwierig, nicht über das extrem erfolgreiche, mit Auszeichnungen überschüttete Rollenspiel zu stolpern. Dennoch an dieser Stelle eine ganz knappe Zusammenfassung der Handlung: Die Witcher-Spiele basieren auf der Romanreihe des polnischen Autoren Andrzej Sapkowski, in der sich alles um Hexer Geralt dreht. Geralt ist auch im Spiel The Witcher 3 der Protagonist und versucht, seine Ziehtochter Ciri vor der titelgebenden Wilden Jagd zu schützen – einer Gruppe offenbar übermächtiger Krieger, die sich Ciris Kräfte zunutze machen wollen. In der Switch-Fassung ist nicht nur das Grundspiel enthalten, sondern auch alle DLCs und die beiden großen Erweiterungen Blood and Wine und Hearts of Stone sind mit an Bord. In der Fassung, die wir vorab gespielt haben, konnten wir Toussaint, die Wiege der Ritterlichkeit aus Blood and Wine, schon in Augenschein nehmen, auch wenn es auf Nintendos Konsole natürlich nicht ganz so schön aussieht wie auf dem PC oder der PS4. Doch dazu gleich mehr! Das ganze Spiel mitsamt Bonus-Content benötigt 32 Gigabyte Speicherplatz und findet auf einer Speicherkarte Platz, weitere Downloads sollen nicht erforderlich sein.

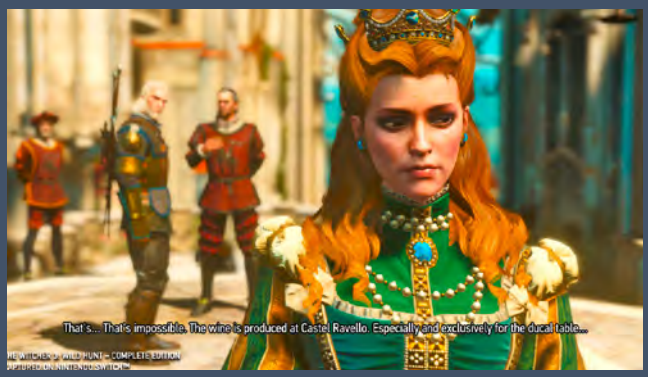
Klein, aber fein

Dass es schönere Versionen von The Witcher 3 gibt, das wird beim ersten Blick auf das Spiel klar. Damit das riesige Rollenspiel auf der Switch funktioniert, spart Saber Interactive (dieses Studio übernimmt die Arbeit der Portierung) überall, wo es nur möglich ist. Die Texturen sind weniger scharf, Treppcheneffekte lauern, Kanten flimmern, Objekte ploppen ins Bild. Aber: Die Weitsicht ist besser als erwartet und vermittelt so immer noch das Gefühl, eine große, lebendige Welt zu erkunden. Gut auch, dass man nicht komplett auf Schattenwurf verzichtet hat. Dafür glänzen Rüstungen kaum, Effekte wie Rauch und Flammen sehen weniger beeindruckend aus, Oberflächen spiegeln nicht. Dass man bei der Portierung so viel Raum zum Anpassen hat und das Spiel zur Verwunderung vieler auf der Switch läuft, verdankt The Witcher 3 der Tatsache, dass bei der Entwicklung die hauseigene REDEngine zum

Die Qualität der Charaktermodelle hängt auch von deren Wichtigkeit ab. Held Geralt zum Beispiel hat das Grafik-Downgrade gut überstanden!



Bei diversen Effekten wie etwa dem Hexer-Zeichen Igni, das Feuer beschwört, wird deutlich, dass die Switch nicht so potent ist wie eine PS4 oder gar ein PC.



Blood and Wine ist die zweite und gleichzeitig letzte Erweiterung von The Witcher 3 und führt neue Charaktere wie etwa Fürstin Anna Henrietta ein.

Auch bei Szenen, in denen etwas mehr los ist, stürzt die Framerate von The Witcher 3 nicht komplett ab. Die meiste Zeit läuft das Spiel angenehm stabil.

Einsatz kam und keine eingekaufte Software. So haben die Entwickler viel mehr Spielraum, um auf die Hardware-Eigenheiten der Switch einzugehen.

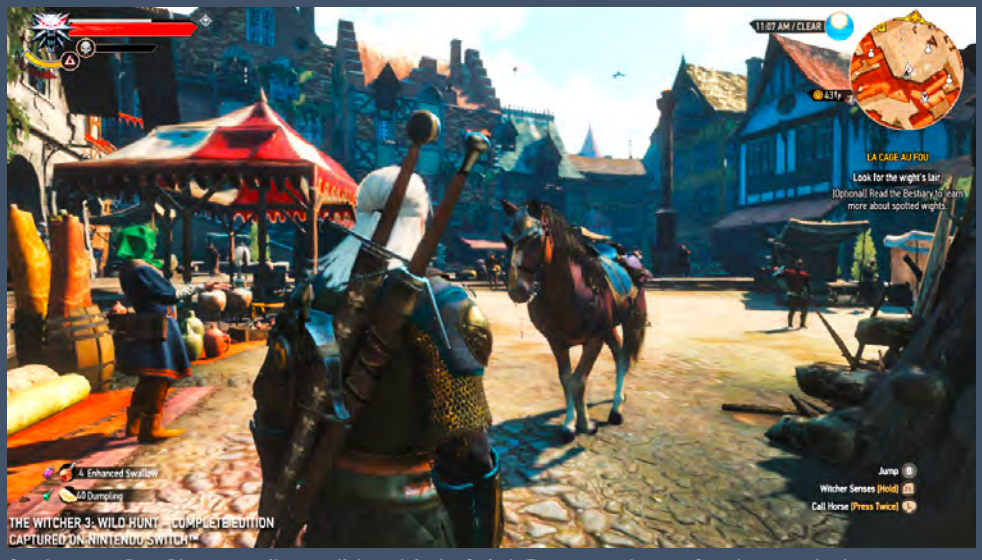
Schöner Mann

In Zwischensequenzen und Dialogszenen macht The Witcher 3 eine ordentliche Figur. Die Charaktermodelle sehen gut aus, auch, wenn die wichtigeren Figuren natürlich mit mehr Details aufwarten als unwichtige NPCs. Im portablen Betrieb präsentiert sich The Witcher 3 mit einer dynamischen Auflösung von 540p, auf dem Fernseher hingegen mit 720p. Dennoch sieht Geralts Abenteuer im tragbaren Modus besser aus. Auf dem kleinen Bildschirm fallen die Unschärfe und fehlenden Details einfach nicht so auf. In beiden Modi ist auf jeden Fall erfreulich, wie stabil der Titel läuft. Nur ganz selten kam es zu kurzen Rucklern, ansonsten schnurrt The Witcher 3 mit 30 Frames vor sich hin. Mit der PC-Fassung kann diese Framerate freilich nicht mithalten, aber die Spielerfahrung auf der Switch ist auf jeden Fall angenehm. Im Docked-Modus ist die Performance noch ein kleines bisschen besser. Die Schrift ist im Handheld-Modus besser lesbar, als wir das im Vorfeld befürchteten. Eine Touch-Kontrolle gibt es nicht, eventuell soll ein solches Feature später nachgereicht werden. Ansonsten funktioniert die Kontrolle gut und so ähnlich wie auch auf anderen Konsolen mit einem Controller.

Wartezeiten

Die Ladezeiten sind, wie wir es erwartet haben, recht happig. Bei der Schnellreise von den Skellige-Inseln nach Novigrad kamen wir auf etwa eineinhalb Minuten Zwangspause. Allerdings sind die Arbeiten an der Portierung noch nicht abgeschlossen und wir erhoffen uns in dieser Hinsicht Besserung. Schließlich ist die Quicktravel-Komfortfunktion ein Feature, das man bei einem so großen Spiel des Öfteren nutzen möchte. Bis Spieler auf der ganzen Welt mit Geralt auf der Switch der Wilden Jagd den Kampf ansagen, vergeht aber gar nicht mehr so viel Zeit: Schon am 15. Oktober erscheint The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition auf Nintendo Switch. Werdet ihr dabei sein? **Katharina Pache**

Das gehört auch zum Job! Untersucht Leichen, um der Todesursache auf die Spur zu kommen. The Witcher 3 verdient die Freigabe ab 18 Jahren definitiv.



Geralts treues Ross Plötze nutzt ihr natürlich auch in der Switch-Fassung, um längere Strecken zurückzulegen.

MEINUNG
Katharina Pache

„Am richtigen Ende gespart: Witcher 3 auf Switch funktioniert besser, als ich dachte."

Wäre es schön, wenn The Witcher 3 auf der Switch besser aussehen würde? Klar, aber nicht auf Kosten der Performance. Denn was bringt mir ein Grafik-Bonus, wenn ich trotzdem keine Lust aufs Spiel habe, weil ich nur durch die (wenn auch hübschere) Landschaft ruckele. Nein, die Konzentration auf Performance war die richtige Entscheidung. Und auch bei der Reduzierung der Optik hat man sich offensichtlich Gedanken gemacht. Lieber habe ich hereinploppende Büsche als eine Sichtweite wie in Silent Hill! Und inhaltlich ist alles da, was die anderen Plattformen auch bekommen haben. So lobe ich mir das. Werde ich The Witcher 3 noch mal auf der Switch spielen? Ja, auf Zugfahrten und langen Reisen. Denn bei Titeln wie diesem fällt es mir immer schwer, sie nach ein paar Minuten zur Seite zu legen. Und das ist eher unpraktisch, wenn man die Switch zum Beispiel in erster Linie auf der Busfahrt zur Arbeit nutzt. Im Docked-Modus der Switch wird The Witcher 3 in meinen eigenen vier Wänden eher nicht laufen. Da steht nämlich auch die PS4, auf der das Spiel dann eben doch besser aussieht. Sorry, Switch.

INFOS

Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Saber Interactive/CD Projekt Red
Termin:	15. Oktober 2019

Willkommen in der Unterwelt! In Empire of Sin baut ihr euer kriminelles Netzwerk zu Zeiten der Prohibition auf, kämpft gegen andere Mafia-Bosse und die Polizei.

Switch

EMPIRE OF SIN

Strategie Ausgerechnet mit einer Wirtschaftssimulation meldet sich Industrie-Urgestein John Romero zurück. Ob das Mafia-Spiel des Doom-Schöpfers wirklich Potenzial hat, konnten wir auf der Gamescom in Köln beim Anspielen erstmals selbst herausfinden.

Der Pate, Goodfellas, Scarface oder auch Donnie Brasco – die Filmgeschichte kennt etliche Meisterwerke, die sich mit der Mafia beschäftigen. Im Spielebereich gibt es zwar Titel, die am Rande mit der Cosa Nostra zu tun haben, aber man muss schon zugeben, dass der Einschlag im Vergleich mit Hollywood bis dato längst nicht so gravierend für unser liebstes Hobby gewesen ist. Klar, die Mafia-Reihe von 2K Games hat auch sehr gute Titel zu bieten, aber auf eine Stufe mit den Werken von Scorsese oder Coppola sollte man sie nicht stellen. Genau das möchte nun das Studio eines Entwicklers ändern, der in der Vergangenheit bewiesen hat, dass er grandiose Spiele erschaffen kann: Doom-Schöpfer John Romero. Dessen Firma Romero Games arbeitet aktuell an Empire of Sin, das uns in die Zeit der Prohibition versetzt und uns ein kriminelles Imperium von Grund auf erschaffen lässt. Wir konnten den Titel auf der Gamescom ausgiebig spielen und verraten euch nun, ob es sich bei dem Titel um einen Strassstein oder doch um einen echten Diamanten handelt.

Wirtschaftssimulation?

Am ehesten lässt sich Empire of Sin als eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rundentaktik à la XCOM beschreiben. Zu Anfang wählen wir aus Familienoberhäuptern wie etwa Al Capone oder fiktiven Figuren wie Frankie Donovan einen Favoriten aus. Die Paten haben alle Vorteile, etwa dass sie mehr Treffer in Kämpfen einstecken können oder besser als andere Chefs wirtschaften. Zudem wird auch die Sprachausgabe dem jeweiligen Patron angepasst – wir dürfen uns also auf ein dem Milieu entsprechendes, irisch oder italienisch gefärbtes Englisch freuen. Nach der Auswahl geht es auch sogleich zur Sache. Damit wir unser kriminelles Imperium starten können, brauchen wir zunächst eine Brauerei. Die übernehmen wir im Alleingang von einem unbekannten Mafioso, indem wir ihn einfach um die Ecke bringen. Anschließend sichern wir uns noch ein Hauptquartier von einem verfeindeten Clan und können sodann mit der Errichtung unseres Familienunternehmens loslegen. Dabei können wir uns zwei Geschäftszweigen widmen: dem Verkauf von Alkohol oder der Prostitution. Insgesamt macht es auch keinen riesigen Unterschied, welche Etablissements wir nun genau übernehmen. Wichtig ist lediglich, dass wir jeden Tag mit einem dicken

Wenn ihr euch in Empire of Sin nicht gerade um den Ausbau und Erwerb von Etablissements kümmert, widmet ihr euch Auseinandersetzungen.

Die rundenbasierten Kämpfe erinnern stark an XCOM. Eure Einheiten verfügen über Aktionspunkte, die ihr zum Einsetzen von bestimmten Manövern nutzt.

Plus nach Hause gehen. Doch die Polizei und andere Familien können uns dabei das Leben schwer machen. Immerhin lassen sich übernommene Kneipen, Bordelle und Brauereien verbessern, sodass sie zum Beispiel über mehr Sicherheitspersonal verfügen, schöner und einladender aussehen oder unauffälliger sind. Die Upgrades kosten allesamt natürlich Moneten und so ist es an uns, das Risiko richtig einzuschätzen und nur die nötigsten Verbesserungen zu kaufen. Beim Anspieltermin blieb das Wirtschaftliche noch relativ simpel. Mit der Zeit übernehmen wir aber so viele Gebäude in der doch recht großen Stadt, dass auch der Managementpart insgesamt nicht zu kurz kommen wird. Es bleibt aber natürlich die Frage, ob das Verbessern sowie die Übernahme der Gebäude auch auf Dauer motiviert. Wir hätten uns zum Beispiel noch andere, zusätzliche Geschäftszweige wie etwa Schmuggel oder Schutzgeld gut für das Spiel vorstellen können. Ebenso interessant wäre es, wenn man sich noch detaillierter um das Personal kümmern müsste, etwa die richtigen Bartender für die Kneipen anheuern oder vielversprechende Wachen zu Capos befördert. Es könnte natürlich sein, dass die Entwickler gerade an ähnlichen Spielmechaniken arbeiten und diese noch bis zum Release im Frühling nächstes Jahr nachreichen. Wünschenswert wäre es jedenfalls.

Dumme Gegner

Auf der Gamescom beschäftigten wir uns aber insgesamt die meiste Zeit mit den rundenbasierten Kämpfen. Im Laufe des Spiels stellen wir eine Crew zusammen, mit der wir Gebäude übernehmen. Die Charaktere haben allesamt unterschiedliche Ausrüstung und können im Laufe des Spiels auch Mali bekommen. Unser Shotgun-Experte Babe hat zum Beispiel zu viel Zeit in Kneipen verbracht und wurde so Alkoholiker. Dadurch hat er einen gewaltigen Nachteil in den Kämpfen: Babe bekommt manchmal das Zittern und muss deshalb eine Runde aussetzen. Die Gefechte selbst spielen sich sehr ähnlich zu den XCOM-Titeln. Alle Charaktere haben pro Runde zwei Aktionspunkte, die sie fürs Bewegen und Schießen ausgeben. Wir können so etwa einen der Haudegen ein kurzes Stück voranschreiten lassen und anschließend eine Waffe abfeuern. Ebenso ist es auch möglich, einen Charakter sehr weit zu bewegen, damit er zum Beispiel an eine Deckung gelangt. Wie bei XCOM müssen wir nämlich darauf achten, dass die Helden nie von allen Seiten unter Beschuss genommen werden. Das Kampfsystem als solches funktioniert schon recht gut, uns fiel aber die miserable KI auf, die in allen Kämpfen nie eine Herausforderung darstellte. Entweder bewegten sich die Feinde kaum oder sie liefen, ganz ohne Deckung zu nehmen, stur auf uns zu. Den Entwicklern bleibt in der Theorie aber noch genügend Zeit, um die schwache KI zu verbessern. Auch sonst hat uns keine der Spielmechaniken so richtig überzeugt und so fragen wir uns ein wenig, ob Empire of Sins tatsächlich eine gute Mafia-Simulation wird. Wir lassen uns natürlich gerne eines Besseren belehren und hoffen, dass die Entwickler bis zum Release im nächsten Frühling nicht nur an den vielen noch vorhandenen Bugs arbeiten, sondern das Spiel auch etwas komplexer als die angespielte Version machen. **Matti Sandqvist**

Diverse Charaktere haben praktische Eigenheiten. Goldie senkt etwa das Risiko, dass eure illegalen Kneipen von der Polizei gefilzt und ausgehoben werden.

Das Setting ist spannend: Zu Zeiten der Prohibition (1920 bis 1933) war es in den USA verboten, Alkohol herzustellen, zu transportieren und zu verkaufen.

Teammitglieder können im Verlauf des Spiels diverse Kampfboni, aber auch schwerwiegende Mali erlangen.

MEINUNG
Matti Sandqvist

„Im aktuellen Zustand eher geschliffenes Glas als ein ungeschliffener Diamant“

Mafia-Filme und -Serien gehören zu meinen großen Lieblingen – ich zähle Boardwalk Empire neben Die Sopranos zum Besten, was HBO jemals produziert hat. Daher hatte ich natürlich sogleich ein großes Interesse an Empire of Sin, wurde beim Anspieltermin aber regelrecht enttäuscht. Die Kämpfe machten aufgrund der aktuell kaum vorhandenen KI kaum Spaß und ein richtiges Potenzial sehe ich für den Wirtschaftsteil momentan auch nicht wirklich. Vielleicht haben die Entwickler ja eine zu frühe Version des Spiels auf der Gamescom präsentiert und viele der von mir kritisierten Punkte lösen sich in Luft auf. Wenn das aber letztendlich doch nicht der Fall sein sollte, kann ich Empire of Sin auch den hartgesottensten Mafia-Fans nicht empfehlen.

INFOS

Hersteller:	Paradox Interactive
Entwickler:	Romero Games
Termin:	Frühling 2020

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 04. September 2019.

Nintendo Switch

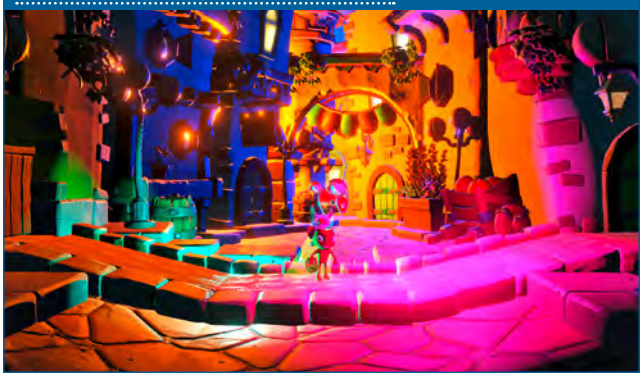
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeternoblade 2	Corecell Technology	Herbst 2019
A Hat in Time	Gears for Breakfast	18. Oktober 2019
Alien: Isolation	Sega	2019
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
B		
Baldur's Gate: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Badur's Gate 2: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	05. November 2019
C		
Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	2019
Close to the Sun	Wired Productions	2019
Crosscode	Deck13 Interactive	2019
Contra Rogue Corps	Konami	26. September 2019
D		
Daemon X Machina	Nintendo	13. September 2019
Darksiders Genesis	THQ Nordic	2019
Dead by Daylight	Koch Media	24. September 2019
Decay of Logos	Rising Star Games	September 2019
Disgaea 4 Complete+	NIS America	29. Oktober 2019
Disney Classic Games: Aladdin & The Lion King	Disney	Oktober 2019
Disney Tsum Tsum Festival	Bandai Namco	08. November 2019
Doom Eternal	Bethesda	22. November 2019
Doraemon Story of Seasons	Bandai Namco	11. Oktober 2019
Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicks. D.E.	Square Enix	27. September 2019
F		
Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered	Square Enix	Winter 2019
G		
Garfield Kart: Furious Racing	Microids	07. November 2019
Gear Club Unlimited 2: Porsche Edition	Microids	14. November 2019
Ghostbusters: The Video Game Remastered	Saber Interactive	04. Oktober 2019
Grid Autosport	Feral Interactive	2019
H		
Harvest Moon: Mad Dash	Natsume	Nicht bekannt
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	2019
I		
Ice Age: Scrats Nussiges Abenteuer	Bandai Namco	18. Oktober 2019
Icewind Dale: Enhanced Edition	Skybound Games	27. September 2019
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Into the Dead 2	Versus Evil	Nicht bekannt
Ion Fury	3D Realms	2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ira	Ore Creative	2019
K		
Killer Queen Black	Bumblebear Games	2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Lego Jurassic World	Warner Bros. Int.	19. September 2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Luigi's Mansion 3	Nintendo	31. Oktober 2019
M		
Mario & Sonic bei den Ol. Spielen: Tokyo 2020	Sega	November 2019
Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Mighty Fight Federation	Komigames	2020
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/2020
N		
Neo Cab	Fellow Traveller	Sommer 2019
Neverwinter Nights: Enhanced Edition	Skybound Games	06. Dezember 2019
Niffelheim	Ellada Games	2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
Ni No Kuni Remastered: Wrath of the W. W.	Level-5	20. September 2019
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
Northgard	Shiro Games	2019
Overland	Finji	Herbst 2019
P		
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	15. November 2019
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Resident Evil 5	Capcom	29. Oktober 2019
Resident Evil 6	Capcom	29. Oktober 2019
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Sayonara Wild Hearts	Annapurna Interactive	2019
Shantae 5	WayForward	2019
Silver Chains	HeadUp Games	Winter 2019
Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2019
Sniper Elite 3 Ultimate Edition	Rebellion	01. Oktober 2019
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	THQ Nordic	2020
Squadron 51	Loomiarts	2019
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019

YOOKA-LAYLEE U. D. U. V. (SWITCH)

Hersteller: Team 17 | **Genre:** Jump & Run | **Termin:** 08. Oktober 2019



SAYONARA WILD HEARTS (SWITCH)

Hersteller: Annapurna Interactive | **Genre:** Musikspiel | **Termin:** 2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
The Alliance Alive HD Remastered	Atlus	11. Oktober 2019
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2019
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	Herbst 2019
The Legend of Zelda: Link's Awakening	Nintendo	20. September 2019
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	2019
The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition	CD Project Red	15. Oktober 2019
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Town (Arbeitstitel)	Game Freak	2019
Trials of Mana	Square Enix	Frühjahr 2020
V		
Vampyr	Focus Home Interactive	Nicht bekannt
W		
Warborn	Raredrop Games	2019
Warriors Orochi 4 Ultimate	Omega-Force	Februar 2020
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
WRC 8	Bigben	Oktober 2019
X		
XIII	Microids	2020
Y		
Yooka-Laylee und das Unerreichbare Versteck	Team 17	08. Oktober 2019
Z		
Zombieland: Double Tap – Road Trip	GameMill Ent.	15. Oktober 2019

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mario Kart Tour	Nintendo	25. September 2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2019/2020

MARIO KART TOUR (MOBILE)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Rennspiel | **Termin:** 25. September 2019

XIII (SWITCH)

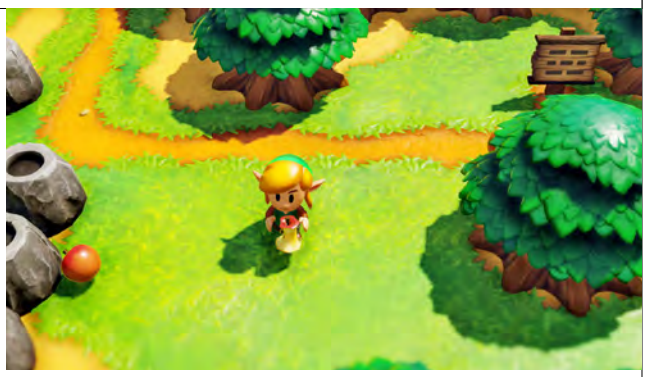
Hersteller: Microids | **Genre:** Shooter | **Termin:** 2020

Lukas freut sich auf

ZELDA: LINK'S AWAKENING

Bald ist es so weit und ich kann endlich wieder den Wecker des Windfisches klingeln lassen – eines meiner absoluten Lieblingsspiele beehrt die Switch!

Luigi's Mansion 3, Astral Chain, Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals – Definitive Edition, Banjo und Kazooie in Super Smash Bros. Ultimate – derzeit stehen einige Spiele und Erweiterungen für erhältliche Titel kurz vor dem Release, auf die ich mich sehr freue. Keines jedoch kommt auch nur annähernd an die schiere, überbordende Vorfreude heran, die ich verspüre, wenn ich an das Remake von The Legend of Zelda: Link's Awakening denke. Kein Wunder, gehört das Original für den Game Boy doch zu meinen allerliebsten Spielen überhaupt! Und bei niemandem bin ich mehr davon überzeugt, dass er bei einer Neuauflage einem Klassiker die Ehre zukommen lässt, die ihm gebührt, als bei Nintendo. Es reicht aber auch einfach ein Blick auf das Switch-Remake, um zu erkennen, wie viel Herzblut, Talent und pure Liebe in dieses Abenteuer geflossen ist! Der Grafikstil ist einfach herzallerliebst, das Spielgefühl genauso genial wie früher und an den richtigen Stellen sinnvoll modernisiert und die melancholische Handlung rund um die Ereignisse auf der Insel Cocolint sowieso eine Klasse für sich. Davon durfte ich mich selbst überzeugen, als ich auf der E3 2019 erstmals die Gelegenheit bekam, das Spiel auszuprobieren. Ich besorgte mir Schwert und Schild, ging im Laden von Möwendorf



auf Shoppingtour, erforschte die Wälder nördlich der Siedlung und den Sandstrand im Süden und fühlte mich die ganze Zeit, als sei ich gerade nach Hause gekommen. Gespannt bin ich zudem schon auf den Dungeon-Creator, der sich dort befindet, wo in der Game-Boy-Color-Fassung des Spiels der Fotoladen war. Aus den Räumen aller Tempel eigene Labyrinthe zusammenzuschustern klingt spaßig! Hach, ich kann den Release kaum noch erwarten! ■ Lukas Schmid

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Hotline Miami Collection, The Binding of Isaac, Banner Saga

Und sonst: Ich zische in wenigen Tagen in den Urlaub ab – Lukas übernimmt dann die Herrschaft über die N-ZONE! Und vielleicht auch über den Rest des Verlages. Ich werde es erst erfahren, wenn ich in drei Wochen wieder hier bin. Ich wünsche allen anderen urlaubenden Lesern schöne freie Tage und allen, die schuften oder lernen müssen, dass sie bald auch eine Auszeit genießen können. Cheers!

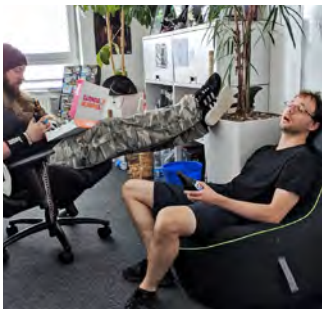
LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: Wario World

Sieht gerade: Stranger Things Season 3

Liest gerade: Viel zu wenig!

Und sonst: Wieder eine Zahl mehr am Jahreszähler. Nu ja, kann kann man nix dagegen tun, nech? Neben all den tollen Präsenten von Familie und Freunden mache ich mir in diesem Jahr auch selbst ein Geschenk und gönne mir endlich einen neuen Laptop. Nach neun Jahren im Einsatz pfeift mein MacBook Air aus allen Löchern und hat sich den Ruhestand echt verdient.



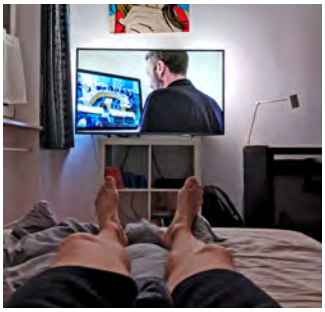
JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Turok 2: Seeds of Evil

Sieht gerade: Better Than Us (Netflix)

Genießt gerade: Das kühle Wetter

Und sonst: Diese Zeilen schreibe ich am Dienstag vor der Gamescom 2019. Die Ruhe vor dem Sturm sozusagen. Ein kühler Wind weht durch die Redaktion, es ist ruhig. Früh um 8 gehört man hier im Büro zu einer seltenen Spezies von Frühaufstehern. Der Grüntee ist frisch und lecker. Das Frühstück wartet schon. Am Horizont geht langsam die Sonne auf.



BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Die Klassiker, leider keine Zeit für was Neues. Aber ein paar Runden Top Gear auf dem SNES sind drin!

Sieht gerade: Englische News, um den hässlichen Brexit im Auge zu behalten.

Liest gerade: Cain's Offering: Stormcrow

Und sonst: Hurra, der dritte Fachstudienabschnitt ist vorbei und ich bin wieder zu Hause. Jetzt geht's in die letzte Praktikumsphase, danach wieder an die Uni für Diplomarbeit und Abschluss. Bis es so weit ist: Blumen kaufen und Balkon schmücken!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Carpet – Secret Box, Goblin – Susperia (O.S.T.)

Sieht gerade: Carmine Street Guitars

Liest gerade: Richard Houghton – Jimi Hendrix, The Day I Was There

Und sonst: So, der Sommer neigt sich seinem Ende entgegen. Genau die richtige Zeit, um mal wieder in den Norden zu reisen. Beim letzten Hamburg-Aufenthalt blieb nicht mehr genug Luft für ausgiebiges Stöbern bei Freiheit & Roosen oder Zardoz. Das wird diesmal vornan gestellt.

VIKTOR EIPPERT (33, Legende)

Spielt gerade: Yoshi's Crafted World, They Are Billions, Age of Wonders: Planetfall

Sieht gerade: Gate: Jieitai Kano Chi nite, Kaku Tatakaeri (Anime-Serie), The Boys

Und sonst: Lange habe ich darauf gewartet, dass in der Umgebung ein ordentliches Ramen-Lokal öffnet, inzwischen gibt es sogar gleich zwei echt gute. Eines ist sogar nur drei U-Bahn-Stationen von unserem Büro entfernt und hat auch super Sushi. Hmmm, lecker!

MACI NAEEM CHEEMA (26, Volontär)

Spielt gerade: Inside (endlich nachgeholt: Masterpiece!), Horizon: Zero Dawn, Astral Chain und Pokémon Masters

Sieht gerade: Eight Grade, Yesterday, Me and Earl and the Dying Girl … und den neuen Star-Wars-Trailer (seriously?)

Liest gerade: 1984 von George Orwell und Gideon Falls von Jeff Lemire

Und sonst: Überrede gerade Freunde mit angeblich viel Bier, Pizza und Snacks, bei meinem Umzug am Wochenende zu helfen. Haha, wenn die wüssten … Honks!

DANIEL LINK (21, Praktikant)

Spielt gerade: WoW Classic

Liest gerade: Also sprach Zarathustra und The Picture of Dorian Gray

Und sonst: Schon mein zweiter Auftritt auf der Teamseite der N-ZONE, der Wahnsin! Genau wie die liebe Katha habe auch ich bald Urlaub. Ich freue mich schon, alle Museen in Nürnberg mit einer Freundin abzuklappern. Im Neuen Museum ist momentan eine Ausstellung von David Reed, da bekomme ich dann mein Miami-Urlaubsfeeling her.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Superhot	Far: Lone Sails	Hotline Miami Collection	Turok 2: Seeds of Evil
FLOP-TITEL	-	Daemon X Machina	Oninaki	Daemon X Machina

Astral Chain (Switch)

∅ Wertung: 8,0 // Test S. 38

Ganz so sehr wie die besten Spiele aus dem Hause Platinum Games gefällt mir Astral Chain zwar nicht, da mir die Ästhetik und die Geschichte nicht so zusagen. Trotzdem ist es ein überdurchschnittlich gutes Spiel und ein wahres Highlight für die nicht an Highlights arme Nintendo Switch! **8**

Auch auf die Gefahr hin, mich unbeliebt zu machen: Bis auf Bayonetta hat mich bislang kein Spiel von Platinum Games gereizt. Ich kann mit dem Stil der Titel einfach nix anfangen. Was schade ist, denn das Gameplay passt ja. Astral Chain ist also bestimmt irgendwie super, nur eben nicht für mich. **8**

Die Titel von Platinum Games gefallen mir alle gut bis sehr gut. Astral Chain ist da keine Ausnahme. Das Kampfsystem ist auf jeden Fall (entwicklertypisch) das Highlight des Spiels! Und ich schätze seit jeher die Arbeit des Charakterdesigners und Künstlers Masakazu Katsura. **8**

Ich mag Platinum Games grundsätzlich, mit den Spielen hatte ich bisher allerdings gar nicht so viel am Hut. Bayonetta 2 habe ich mal als Demo ausprobiert, das ist aber nicht wirklich mein Fall. Astral Chain hingegen gefällt mir deutlich besser. Allein schon optisch ist es eine Augenweide. **8**

Pillars of Eternity – Complete Edition (Switch)

∅ Wertung: 7,0 // Test S. 44

Im direkten Vergleich finde ich das ähnlich gelagerte Divinity: Original Sin 2 reizvoller. Pillars of Eternity drückt meiner Meinung nach eine Spur zu stark auf das „Remember Baldur's Gate?"-Pedal. Ein gut gemachtes – und ganz schön kniffliges – Rollenspiel der alten Schule ist es aber ohne jede Frage. **7**

Auf dem PC war Pillars eine tolle Rückkehr in alte Rollenspielzeiten, umfangreich, fordernd und toll geschrieben! Wäre die Switch-Umsetzung in einem technisch sauberen Zustand erschienen, könnte ich sie wärmstens empfehlen – doch bis die Bugs gefixt sind, ziehe ich zwei Punkte ab. **7**

Genau das richtige Spiel für einen langen Flug! Zumindest, wenn der Patch da ist, der die Probleme behebt, von denen die Switch-Fassung momentan noch geplagt wird. Drei Tage habt ihr noch Zeit, Versus Evil, dann will ich zehn Stunden lang ein fehlerfreies Pillars of Eternity spielen! **7**

Es ist so ein bisschen die alte Leier: Ich freue mich ja für jeden Switch-Spieler, der auf der Plattform einen Haufen gute Rollenspiele zur Auswahl hat. Bis auf einige Ausnahmen kann ich selbst damit aber meist nicht arg viel anfangen. Außerdem: was Felix sagt. Bitte erst mal noch die Bugs fixen. **7**

Daemon X Machina (Switch)

∅ Wertung: 6,0 // Test S. 48

Ich weiß nicht, ich weiß nicht. Ein objektiv gut gemachtes Mech-Spiel ist Daemon X Machina ja schon. Warum auch immer, spricht es mich aber so gut wie auf keiner Ebene an. Mehr als ein paar Stunden reinzuspielen ist deswegen trotz aller vorhandenen Qualitäten bei mir nicht drin. **6**

Selbst wenn die Grafik noch zeitgemäß wäre, würde ich auf Daemon X Machina dankend verzichten. Diese Art von Mech-Action mag ja bei einer bestimmten Zielgruppe gut ankommen, mich hat das arcadige Geballer mit seinem riesigen Interface aber schon beim Zusehen schnell gelangweilt. **5**

Mit Gundam bin ich nie warm geworden, aber die Japaner lieben ja Mechs in allen Farben, Formen und Größen. Die Zielgruppe dürfte hierzulande kleiner sein. Deshalb glaube ich nicht, dass Daemon X Machina ein richtiger Hit wird. Ich spiele es frühestens in ein paar Wochen. **7**

Daemon X Machina bietet eine interessante Prämisse und einen hübschen Art-Stil, ansonsten leider nicht allzu viel, was mir persönlich gefällt. Was ich im Vorfeld schon ahnte, hat sich im Test nun leider bestätigt: Das Game ist belanglos und die Schlachten sind weitestgehend monoton und gleich. **6**

Oninaki (Switch)

∅ Wertung: 6,5 // Test S. 54

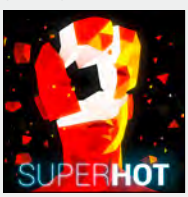
Schade, dass die Entwickler in spielerischer Hinsicht einerseits ein wenig auf der Stelle treten und andererseits durch unnötige Makel verhindern, dass das Spiel so gut ist, wie es sein könnte. Die düstere, erwachsene Erzählung spricht mich ebenso wie die gut gelungene Atmosphäre prinzipiell an. **7**

Ich sehe es leider ähnlich wie Katha: Bislang bin ich mit keinem Spiel von Tokyo RPG Factory so richtig warm geworden. Oninaki ist – zumindest für mich – zwar das mit Abstand reizvollste Spiel des Studios, aber das heißt leider nicht, dass es sich deshalb gegen die Konkurrenz durchsetzen kann. **6**

Bislang hat mich noch kein Spiel von Tokyo RPG Factory überzeugt. Oninaki ist leider keine Ausnahme dieser Regel, auch wenn die Story dieses Mal zumindest ein bisschen interessanter daherkommt. Technisch und spielerisch aber immer noch ziemlich langweilig und altbacken. **6**

Gibt es auf der Switch eigentlich auch was anderes als Rollenspiele? Wie gesagt, nicht falsch verstehen, freut mich ja für jeden Genre-Fan. Aber Oninaki brauche ich nicht unbedingt in meinem Leben. Immerhin: Die knallig-bunten Neonfarben sehen mit Ambilight schon wirklich klasse aus. **7**

Superhot (Switch)



∅ Wertung: 8,0 // Test S. 52

Eigentlich wollte ich diesen Kasten mit einer langen Abfolge der Worte SUPER. HOT. in Großbuchstaben füllen – Kenner des Spiels wissen Bescheid. Stattdessen lieber normal formuliert, aber auf den Titel des Spiels Bezug nehmend: Superhot ist heiß und auch auf Switch eine tolle Erfahrung. **9**

Ich weiß, einige haben Superhot vor ein paar Jahren als Indie-Überraschung gefeiert, die man unbedingt gespielt haben muss. Kann schon sein, dass das stimmt – mich hat das Teil aber schon auf dem PC einfach nicht abgeholt. Die Idee ist nett, ja, aber das war's dann im Grunde auch. **7**

Superhot ist vielleicht nicht super umfangreich, aber die etwa zwei Stunden, die man zum Durchspielen braucht, haben mir gut gefallen. Wer auf ausgefallene Spielideen steht und sich nicht an der überschaubaren Spieldauer stört, sollte diesen Indie-Titel herunterladen. **8**

Vor einigen Monaten habe ich Superhot schon mal in der VR-Variante mit der Oculus Quest gespielt – in der virtuellen Realität ein Heidenspaß! Ich wusste bis zum Switch-Release gar nicht, dass es das Game auch ohne VR gibt. Macht aber auch so Spaß, in VR allerdings etwas mehr. **8**

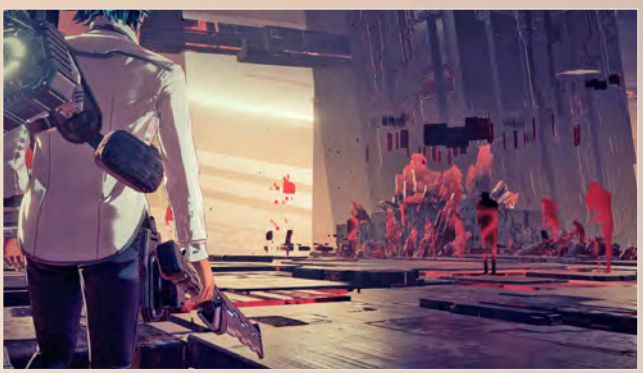
ASTRAL CHAIN

Action Monströse, gewaltige Monster und mechanische Kreaturen, die wir mit Hilfe einer „Astralkette“ kontrollieren und im Kampf nutzen können. Klingt vor allem eines: Japanisch. Genau das serviert uns Kultstudio Platinum Games mit dem Switch-exklusiven Hack & Slay Astral Chain.

Spiele von Platinum Games ziehen immer viel Aufmerksamkeit auf sich. Das leider eingestellte Xbox-exklusive Scalebound kreierte bereits in kürzester Zeit einen ordentlichen Hype, und das letzte Vollpreis-Platinum-Werk, Nier: Automata, schlug ein wie eine Bombe. Da wundert es kaum, dass der diesmal Switch-exklusive Titel Astral Chain einen ähnlichen Wirbel erzeugt. Auf dem Papier überzeugt der Action-Titel nämlich mit Leichtigkeit. Ein Blick hinter die Kulissen zeigt: Das Entwicklerteam strotzt nur so vor bedeutenden Namen. Am auffälligsten natürlich zuallererst das bereits erwähnte Studio, Platinum Games, das zu den Größen der Spielebranche zählt. Titel wie Vanquish, Metal Gear Rising: Revengeance und natürlich Bayonetta stammen aus der bedeutenden Spieleschmiede. Schauen wir noch genauer, dann finden wir eine interessante Person auf dem Chefsessel. Takashi Taura, Lead Designer des bereits erwähnten Nier: Automata, gibt sein Regiedebüt. Als wäre das nicht genug, reiht sich auch noch Videospiellegende Hideki Kamiya in den Promi-Raster ein. Für alle, die den Namen bisher nicht gehört haben: Kamiya ist Erschaffer der Bayonetta- und Devil-May-Cry-Reihe. Klingt also nach einer dicken Ladung Talent. Da wun-

Eine Invasion durch Eindringlinge aus der „Astralebene“ sorgt für Angst und Schrecken unter den Menschen. Zum Glück weiß sich die Elite-Einheit Neuron zu helfen.

Seinen japanischen Ursprung merkt man Astral Chain mit jeder Faser an. Abgefahrene Momente und Figuren treffen auf düstere und emotionale Szenen.



Leider verliert die Astralebene trotz des prinzipiell interessanten Designs durch die immer gleiche Gestaltung sehr schnell ihren anfänglichen Reiz.

Die Chimären und Legionen sind das schlagende Herz von Astral Chain. Besonders in den Gebieten der Arche sind die Monsterchen toll in Szene gesetzt.

dert es kaum, dass Astral Chain bereits vor Release Vorschusslorbeeren erhielt und früh zu den potenziellen Highlights des 2019er-Switch-Kalenders zählte.

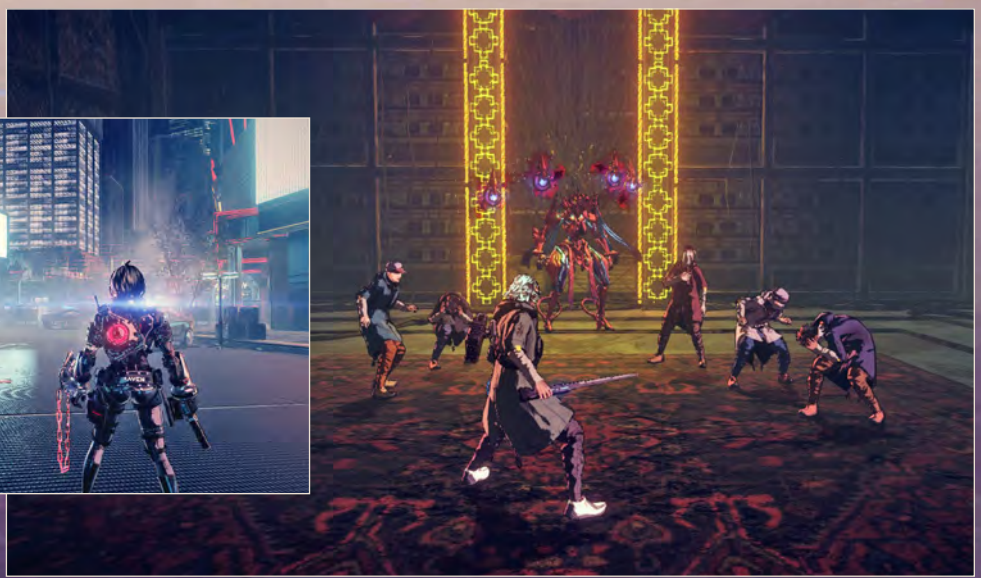
Epik soweit das Auge reicht

In Astral Chain beginnt unser Abenteuer (noch) simpel und solide: im Charakter-Editor. Für unsere Spielfigur soll ein Geschlecht gewählt werden, eine animetypische Frisur, sowie Haar-, Augen- und Hautfarbe – voilà, schon blicken wir auf den oder die Held/in unseres Vertrauens. Ohne große Verschnaufpause starten wir wortwörtlich mit Vollgas in das erste Kapitel des Platinum-Titels. Die Geschichte von Astral Chain spielt in einem Cyberpunk-Setting und fokussiert sich auf eine dicht bebaute Insel, die künstlich erschaffen wurde, um die Menschheit vor ihrem drohenden Untergang zu bewahren: die sogenannte Arche. Nach dem plötzlichen Erscheinen von unzähligen Wurmlöchern, die gefährliche Kreaturen namens Chimären aus einer unbekannten Dimension auf die Bewohner losließen, entscheidet sich die Menschheit zum Bau der Mega-Metropole. Eines der bedeutendsten Gebäude der Zukunftsstadt ist das Wissenschaftsinstitut Aegis, das sich der Erforschung der bösartigen Angreifer und ihrer Heimat, der Astralebene, verschrieben hat. Aber die Wissenschaft alleine kann die Zukunft freilich nicht retten. Da muss schon die Exekutive ran! Die traditionellen Polizeistaffeln sind jedoch, wie nicht anders zu erwarten, mit der unbekannten Gefahr maßlos überfordert. So ist es angesichts der Astralangriffe eine auf die neuen Umstände angepasste Spezialeinheit, die für Ordnung sorgen muss: Neuron. Wir, ein Mitglied von Neuron, werden aufgrund eines Angriffs im Stadtinneren zum Einsatz gerufen. Je nachdem, ob wir uns für Mann oder Frau entschieden haben, stellt uns Astral Chain unseren andersgeschlechtlichen Zwilling als Partner und Bezugsperson an unsere Seite. Das Duo bildet dabei mit einen der wichtigsten Punkte der Geschichte. Die Handlung ist zwar episch inszeniert, kann uns aber zu keinem Zeitpunkt wirklich packen. Trotz des durchaus interessanten Settings schaffen es zu wenige Momente, eine emotionale Bindung zu den Charakteren und ihren Schicksalen aufzubauen. Der von Akiteru Naka geschriebene Plot ist zu simpel, als dass sich für die beiden Figuren ein befriedigender Entwicklungsprozess ergeben könnte. Astral Chain tut sich bei dem Versuch, eine plausible Geschichte zu erzählen, denkbar schwer. Jedoch schafft es der Platinum-Titel auch ohne tiefgründige Story, den Spieler zu unterhalten, nämlich mit richtig tollen Gameplay-Ideen.

Bühne frei für die Legionen

Der Spielkern von Astral Chain sind unsere sogenannten Legionen. Um auch nur den Hauch einer Chance gegen die aggressiven Chimären zu haben, sind wir dank Aegis-Unterstützung mit der titelgebenden Astralkette im Gepäck unterwegs. Mit ihr kontrollieren wir die sogenannten Legionen inner- und außerhalb von Kämpfen für unsere Zwecke. Zum Start besitzen wir zwar nur einen Begleiter, die Schwertlegion. Im Verlauf des Abenteuers kommen aber noch vier weitere hinzu. Außerhalb der Kämpfe hilft uns beispielsweise die Schwertlegion, Abgründe und Löcher zu überqueren, Leute von der mit der Astralebene zusammenhängenden Seuche zu heilen und verschlossene Wege

Gebiete wie das Metropolzentrum Harmony Square gefallen uns richtig gut. Wir hätten uns mehr solcher interessanten Orte gewünscht.



Die Nebenquests bleiben meist einfach, ab und zu belohnen sie uns aber mit spannenden Widersachern und Details.

Das vom beliebten Mangaka Masaka Katsura kreierte Design der Charaktere und Monster ist definitiv einer der großen Pluspunkte von Astral Chain.

Setzt man die Astralkette, die Legionen und die Fähigkeiten des eigenen Charakters clever ein, gewinnt man irgendwann relativ leicht die Oberhand.

zu neuen Arealen zu öffnen. Im Kampf nehmen die Legion und vor allem die Astralkette selbst eine noch bedeutendere Rolle ein. Wir bewegen nämlich nicht nur unseren Protagonisten durch die Gegend, auch die Legion wird von uns gesteuert. Wir können diverse Spezialfertigkeiten der Legion aktivieren und zu unserem Vorteil nutzen. So können wir beispielsweise Gegner mit der Kette fesseln und so mehr Schaden anrichten, anstürmende Feinde zurückschleudern und unsere Kampfposition zügig wechseln. Unser Charakter selbst hat die Auswahl zwischen drei Kampfstilen. Einem schnellen Nahkampfmodus mit Schlagstock, passend zum Polizei-Image, einem langsameren Kampfstil mit einer höheren Schadensrate, und einem Fernkampfmodus. Aus diesen Einzelaspekten ergibt sich mit Übung und Erfahrung ein ziemlich komplexes und wirklich spaßiges Kampfsystem.

Zäher Einstieg, der sich lohnt

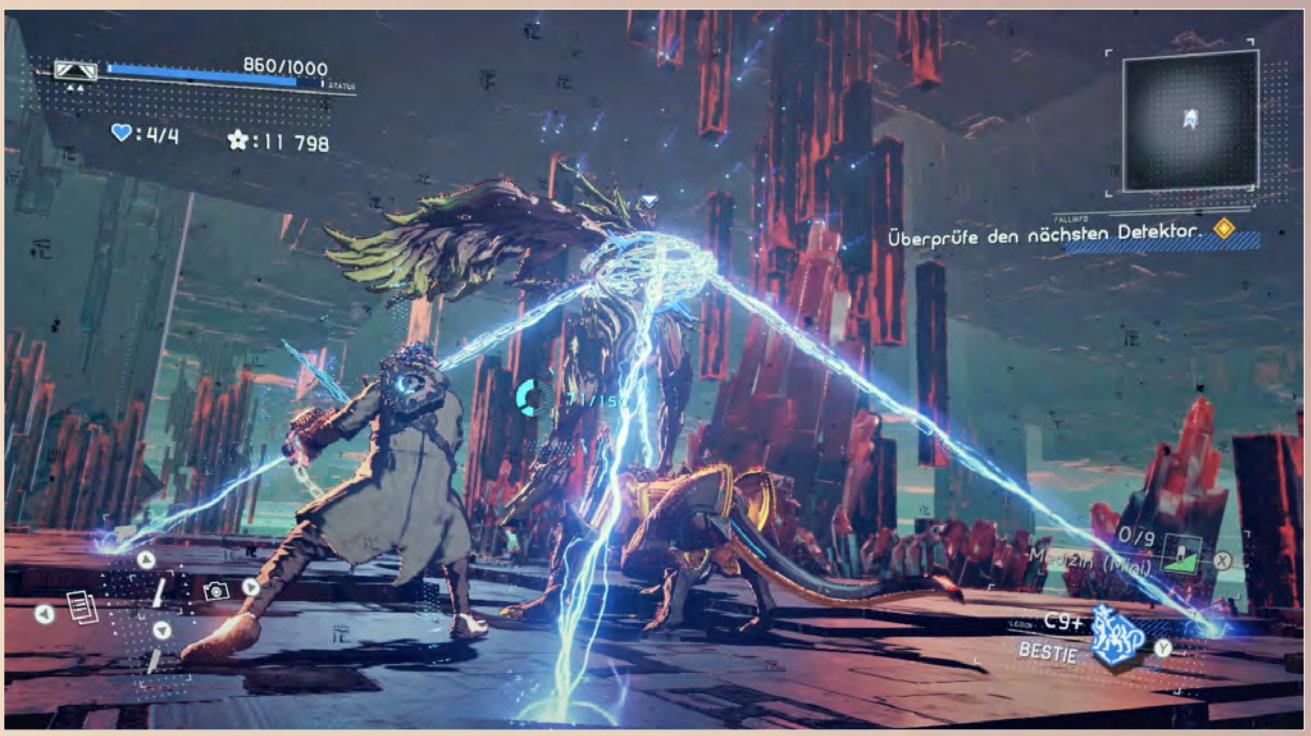
Bis es soweit ist, dass wir unsere Spielfigur und unsere Legion bravurös über das virtuelle Kampfparkett manövrieren, vergeht aber eben erst einmal einige Zeit. Der Einstieg gestaltet sich in mehrerer Hinsicht schwierig und nervenaufreibend. Die Legion, den Charakter und die Astralkette im Auge zu behalten und sich nicht selbst in den Abgrund zu schleudern, ist vorsichtig formuliert „schwierig“. Dabei treibt ganz besonders die Kamera oftmals die Spielfigur und die Nerven an den Abgrund. Je mehr man sich aber mit dem Kampfsystem und den diversen Combos auseinandersetzt, desto eleganter gleitet man über die Kampfflächen, boxt sich durch die Gegnermengen und treibt so den Schaden kontinuierlich in die Höhe. Dabei spielt vor allem Timing eine wichtige Rolle. Kontern wir nämlich im perfekten Moment, so aktivieren wir verheerende Combos und ziehen so den Kampfvorteil mit Leichtigkeit auf unsere Seite. Richtig entfaltet sich das Kampfsystem von Astral Chain erst, sobald man alle fünf Legionen in der circa 25-stündigen Haupthandlung freigeschalten hat. Unsere Mitstreiter lassen sich nämlich in Echtzeit wechseln und in den unterschiedlichen Kampfsituationen clever kombinieren. So bietet sich die Pfeillegion – wer hätte das gedacht – perfekt für den Fernkampf gegen fliegende Gegner an. Die Armlegion wiederum kann Umgebungsobjekte auf unsere Feinde schleudern und sie dadurch für einen gewissen Zeitraum aus dem Kampfgeschehen knipsen. In Momenten der perfekten Symbiose dieser ganzen Elemente macht Astral Chain wirklich verdammt viel Laune! Enttäuschend sind leider die Bosskämpfe, die in anderen Platinum-Werken deutlich abwechslungsreicher und fordernder gestaltet sind. Der ein oder andere Obermotz in der Haupthandlung gefällt uns zwar sehr gut, der große Rest schreit jedoch leider „Lückenfüller“. Was Astral Chain mit den anderen Werken des Entwicklers gemein hat, ist die mit jedem vermöbelten Feind steigende Sucht nach guten Kampfwertungen und nach spielerischer Perfektion auf dem Weg zum Highscore.

Der Alltag als Detektiv

Doch mit Aggression alleine kommt man im Polizeialltag der Zukunft freilich auch nicht weiter. In beinahe jedem Kapitel in Astral Chain finden wir uns in einem frei begehbaren Gebiet wieder und müssen an Tatorten Vorfälle

Astral Chain inszeniert sich trotz mangelnder Grafikdetails und matschiger Texturen oft stilistisch clever.

Minispiele lockern den Action-Alltag angenehm auf. Sie bleiben zwar meist rudimentär gestaltet, erfüllen aber nichtsdestoweniger ihren Zweck.



Astral Chain bietet viele unterschiedliche Gegnerarten, zum Beispiel die Harpyien ähnelnden Flug-Chimären. Wir empfehlen beim Antreten gegen sie den Fernkampf!

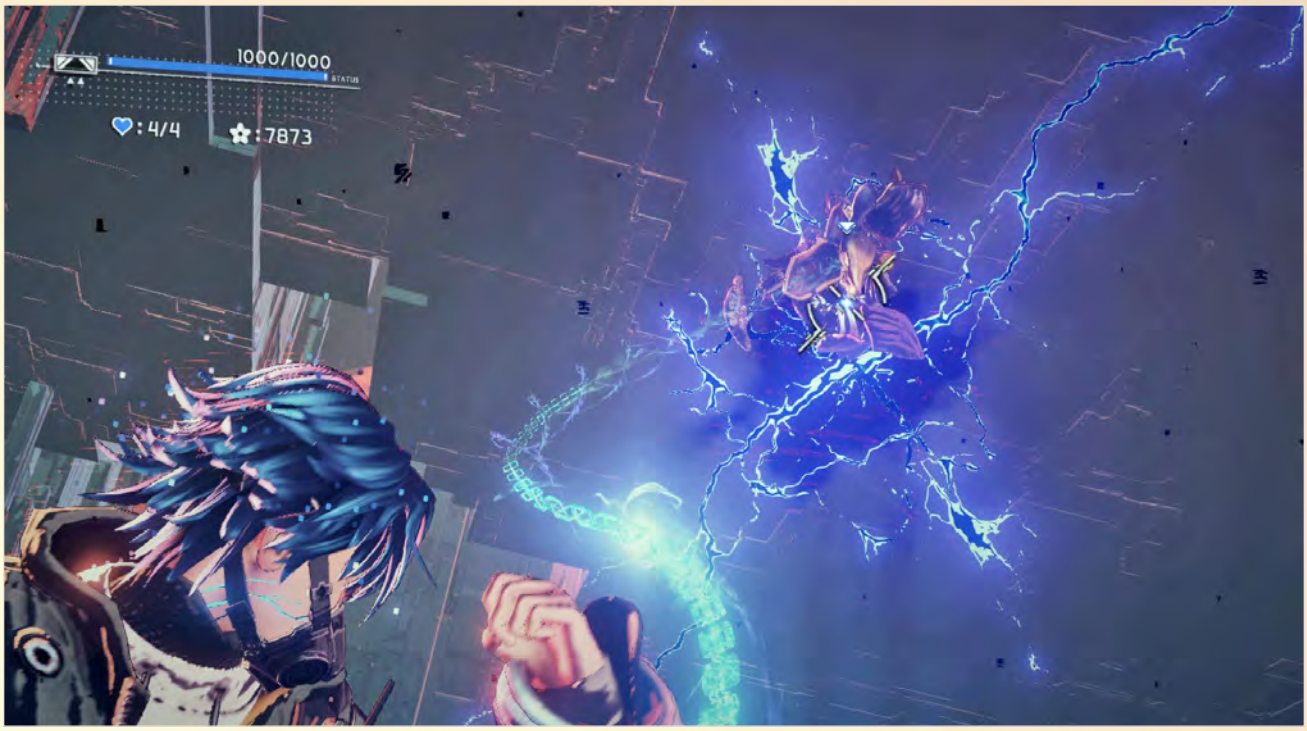
untersuchen und rekonstruieren. Wir analysieren und durchsuchen unsere Umgebung, sprechen mit Passanten und erfüllen kleine Nebenaufträge. Meistens beziehen sich die auf das Bekämpfen von Chimären. Ab und an aber frischen Aufträge wie das Beschaffen und Balancieren von Eiscreme oder eine professionelle Ausparkhilfe in Form eines Top-Down-Minispiels die Standardabläufe etwas auf. Die meisten Nebenaufträge umfassen aber Banalitäten wie das Beschaffen von Ballons für ein Kind, wobei sich die gesuchten Objekte häufig in nächster Nähe befinden. Die Arbeit einer auf die Rettung der Welt spezialisierten Eliteeinheit ist eben nie zu Ende! Mit fortlaufender Spielzeit steigt der Spaßfaktor dank immer interessanterer Aufgaben zwar deutlich an, der Einstieg aber schmeckt wie ein zähes Stück Fleisch, bei dem uns der Kellner die dazugehörigen Soßen erst eine halbe Stunde später an den Tisch bringt. Schade, haben Platinum Games nämlich erst mal alle Facetten von Astral Chain serviert, dann mundet das Gericht ausgesprochen gut.

Immer was zu tun

Nicht nur während der Kämpfe sind die Fähigkeiten unserer Legions unabdingbar. Auch bei den Tatortuntersuchungen und beim Erforschen der Welt kommen wir ohne sie nicht weit. So hat jeder Begleiter unterschiedliche Fertigkeiten, die uns beim Suchen von Items, dem Betreten neuer Umgebungen oder dem Erfüllen von Quests helfen. Die Bestienlegion kann zum Beispiel gesuchte Gegenstände oder Personen erschnüffeln, für uns an vorbestimmten Orten nach Loot buddeln und zur schnellen Fortbewegung genutzt werden. Durch diese und ähnliche Elemente ergibt sich ein hoher Wiederspielwert, da wir alte Kapitel mit neuen Legionen weiter und genauer erkunden können. Ebenfalls sehr motivierend ist das Sammeln neuer Ausrüstung. Unter anderem können wir in Truhen und Verstecken diverse Kleidungsstücke wie abgefahrene Kopfbedeckungen oder Accessoires finden. Auch durch erfolgreich abgeschlossene Herausforderungen lassen sich Klamotten oder neue Farboptionen freischalten. Das ermöglicht es, den eigenen Charakter noch mehr nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten. Ähnlich wie Nier: Automata bietet Astral Chain neben den Anpassungsmöglichkeiten noch einige Rollenspielelemente, die das Hack&Slay-Prinzip angenehm auflockern. So besitzt jede Legion einen Skilltree, durch den wir neue Fähigkeiten freischalten können, und selbst unsere eigene Kampfkraft lässt sich durch Upgrades aufwerten. Kaum der Rede wert ist leider der Koop-Modus des Abenteuers.

Astral Chain zögert nicht, uns gleich zu Beginn des Abenteuers mit seinem Gameplay-Fokus bekannt zu machen. Der ist vor allem eines: actiongeladen!

Jede der fünf Legionen besitzt einen Skilltree sowie eigene Fertigkeiten und Talente, die im Verlauf des Abenteuers freigeschaltet werden können.



Mit der Astralkette lassen sich ganz einfach Gegner fesseln und wegschleudern. Mit der richtigen Wahl der Skills ist es sogar möglich, sie mit Strom zu schocken.

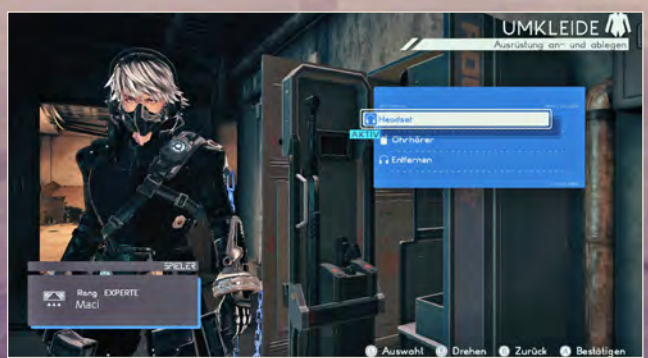
Wir und unser Mitstreiter steuern mit jeweils einem Joy-Con in der Hand die Hauptfigur beziehungsweise die Legion. Der Unterhaltungswert dieser in der Theorie interessanten Idee, die Kontrolle über Held und Begleiter aufzuteilen, ist aber endenwollend. Die Koop-Steuerung ist fummelig und nervig und spielerische Vorteile ergeben sich keine.

Für die Augen durchwachsen

Neben dem Kampfsystem ist der dickste Pluspunkt von Astral Chain klar das Charakter- und Monsterdesign. Das Aussehen der Legionen ist gelungen und erinnert an Anime-Klassiker wie Ghost in the Shell oder Neon Genesis Evangelion. Ganz besonders jedoch gefällt uns der Look der Feinde und Bosse. Die Inspiration zu den abgefahrenen Monstern findet sich in den zahlreichen japanischen Sagen und Mythen, die alle einen starken Hang zum Übernatürlichen besitzen. Für das Charakterdesign zeichnet übrigens niemand Geringeres als der berühmte Mangaka Masakazu Katsura (Zetman, Video Girl Ai) verantwortlich. Die Gestaltung der Welt selbst hingegen ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite gefällt uns der Großstadt-Cyberpunk-Flair enorm gut. Areale wie die Zentrale von Neuron oder die cool gestalteten Slums versprühen ein individuelles Flair. Allgemein hilft der stylische Cel-Shading-Look dabei, über so manche grafische Schwäche leichter hinwegsehen zu können. Auf der anderen Seite offenbart Astral Chain bei näherer Betrachtung nämlich einige grobe Mängel. Hässliche Texturen, teilweise uninspiriert zusammengeschusterte Gebiete und andere grafische Schwächen halten Astral Chain davon ab, in die oberste Liga der Switch-Technikmeisterwerke vorzudringen. Ebenfalls hätten wir uns ab und an mehr thematische Abwechslung gewünscht. Als ganz besonders eintönig präsentiert sich dabei die Astralebene mit ihren immer gleichen Rot- und Orangetönen. Das Setting von Astral Chain ist eigentlich spannend. Lebendiger gestaltete Umgebungen, die mithelfen, die Geschichte zu erzählen. hätten die Arche und ihre Bewohner aber glaubhafter wirken lassen.

Für die Ohren gelungen

Der Soundtrack von Astral Chain überzeugt und bedient sich zahlreicher Genres. Actiongeladene Klänge unterstreichen die rasanten Kampfsequenzen und lassen den Puls synchron zum elektronischen Beat und den drückenden Gitarrenriffs höher schlagen. Während unserer Aufenthalte in der Neuron-Basis begleiten uns entspannte und angenehme Stücke, die sich perfekt für längere Anpassungs- und Upgrade-Sessions eignen. In der Astralebene



Im Laufe des Abenteuers klaubt ihr allerlei Austrüstung für eure Figur auf. Sie beeinflusst jedoch nur eure optische Erscheinung, nicht das Gameplay.

Selbst die ein oder andere Schleichmission versteckt sich in Astral Chain. Zwar funktionieren diese Abschnitte sehr simpel, sie sind aber dennoch gelungen.

Egal für welches Geschlecht ihr euch zu Beginn entscheidet, euer Zwilling ist immer dabei und sehr storyrelevant.

lauschen wir mystischen Chören und Trommeln, die der unbekannten Dimension den Charakter geben, den ihre grafische Gestaltung vermissen lässt. Doch auch imposante Orchesterklänge und wundervoll melancholische Melodien finden sich zuhauf. Wie bei Spielen aus dem Hause Platinum üblich, wurde auf auditiver Ebene also wieder einmal ganze Arbeit geleistet. Die Vertonung, egal ob man sich für die englische oder japanische Sprachausgabe entscheidet, ist auf einem soliden Niveau. Was etwas stört: Unser Protagonist bleibt die komplette Spielzeit über stumm. Das war früher Usus, fällt heutzutage aber einfach nur negativ auf und nagt an der Atmosphäre.

Für jeden Switch-Besitzer?

Arbeitet man sich gerne in ein Spielsystem ein, hat man ein Herz für kraftvoll inszenierte Action oder vertraut man schlicht dem Namen Platinum Games, dann hat man Astral Chain vermutlich bereits ohnehin seit Monaten auf dem Radar. Wenn nicht, dann solltet ihr den Actiontitel trotz alledem nicht ignorieren. Astral Chain bietet selbst für Genre-Laien immens viele interessante Aspekte, die zusammengefügt ein sehr gutes Actionspiel auf die Nintendo Switch zaubern. **Maci Naeem Cheema**

Viele der Charaktere bleiben leider sehr blass. Kyle etwa, Anführer der Rebellen, gefällt uns bezüglich seines Looks, hat ansonsten aber relativ wenig zu bieten.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

„Fetten, hässlichen Monstern mithilfe meiner Mech-Helfer die Visage richten? Sold. “

Astral Chain bietet auf den ersten Blick typische Japano-Kloppereien ohne große Innovationen, die so oder so ähnlich schon Tausende Male über den Bildschirm geflimmert sind. Unter der Cel-Shading-Haube befindet sich aber wesentlich mehr, als man vermuten mag. Zwar konnte mich die Geschichte nicht beeindrucken, auf spielerischer Ebene war und bin ich aber wirklich angetan! Sobald man in die verschiedenen Spielelemente hineingefunden hat sich in den Kämpfen ein befriedigender Flow ergibt, entfaltet das Abenteuer sein volles Potenzial. Astral Chain verlangt vom Spieler Geduld und Zeit, damit man seine Qualitäten wirklich schätzen lernt. Wer beides aufzubringen bereit ist, wird mit einem Actionfeuerwerk der Extraklasse belohnt.

Infos

Termin:	30. August 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Platinum Games
Preis:	59,99 Euro

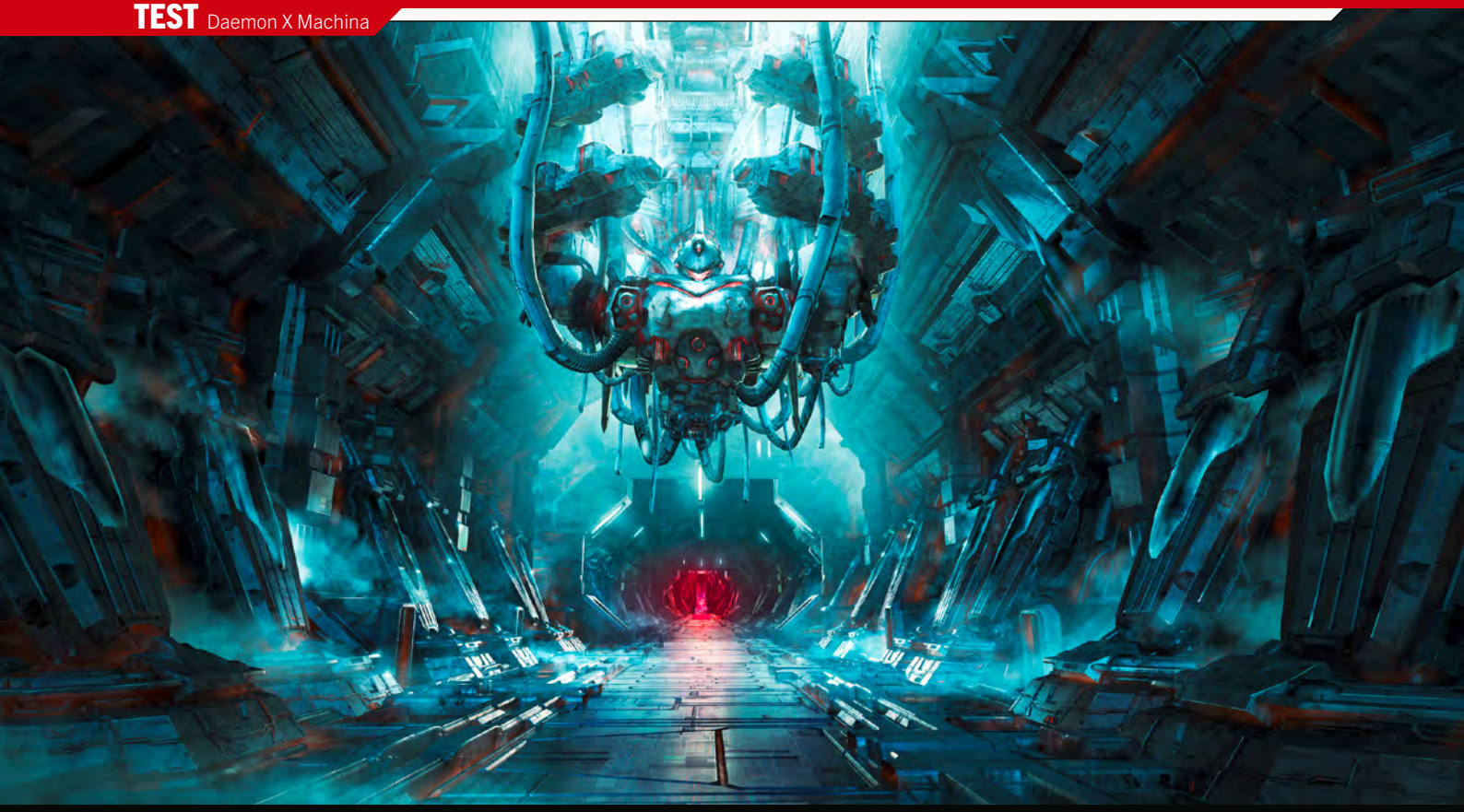
Pro & Contra

- ✚ Cooles Cyberpunk-Setting
- ✚ Tolles Kampfsystem mit guter Lernkurve
- ✚ Stark inszenierte Action
- ✚ Viele Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ Abwechslungsreicher Soundtrack
- ✚ Gelungener Gameplay-Flow
- ✚ Passender Cel-Shading-Look
- ✖ Schwache Handlung
- ✖ Klischeehaft gestaltete Figuren
- ✖ Zäher Einstieg
- ✖ Matschige Texturen
- ✖ Plumpes Questdesign

Wertung

8/10

„Technische Makel und die schwache Story treffen auf ein sehr gutes Spielsystem.“



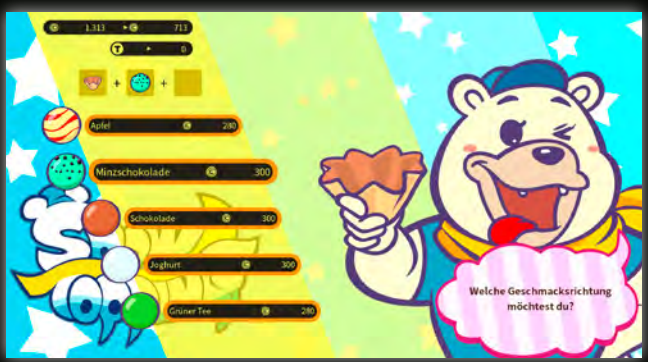
DAEMON X MACHINA

Action Riesige Kampfanzüge, ein fremder Planet voller feindlicher KI-gesteuerter Roboter, hitzige Schlachten, und all das auf der Switch – klingt toll, oder? Auf dem Papier ja. In der Realität aber offenbart Daemon X Machina leider einige Schwächen.

Switch

Was lange währt, wird endlich gut? Nun, nicht unbedingt. Manchmal nämlich auch einfach nur belanglos. Erstmals zur E3 2018 angekündigt, begleitet uns das Switch-exklusive Actionspiel nun schon eine ganze Weile. Ursprünglich sollte Daemon X Machina schon Anfang des Jahres erscheinen, der Release wurde jedoch nach hinten verschoben. Dafür durften wir – und neben uns auch alle anderen Spieler – uns bereits vor rund einem halben Jahr in einer speziellen Demo aus dem Switch-eShop mit einigen Prototyp-Missionen ein erstes, recht ausführliches Bild vom Game machen. Ausgewählte Demo-Tester wurden gar per E-Mail zu einer Umfrage eingeladen, deren Ergebnisse dazu führten, dass die Entwickler noch mal Hand ans Spiel legten und Verschiedenes optimierten. Kein Wunder also, dass das Spiel vom Frühjahr auf den Spätsommer, genau genommen den 13. September, verlegt wurde. Was uns im Vergleich zur Prototyp-Demo von Anfang des Jahres im finalen Spiel auffällt? Nun, eigentlich nicht viel Neues. Zumindest augenscheinlich

In der Basis bereitet ihr euch auf bevorstehende Schlachten vor und dürft euren Arsenal im derzeitigen Ausrüstungszustand bewundern. Viel mehr aber nicht.



Typisch japanisch, knuffig und bunt: In der Eisdiele stellt ihr euch eure liebsten Sorten zusammen. Das fertige Eis dient als temporäres Power-up in Schlachten.

Den Outer, eure Spielfigur also, dürft ihr optisch nach freiem Belieben gestalten. Eingriffe im Labor verändern das Aussehen nochmals, wie hier die leuchtenden Augen.

Auch der Körper eures Outers lässt sich biomechanisch verändern und dadurch verbessern, zum Beispiel mit mechanischen, sehr sprungstarken Beinen.

aber hat das Team von Marvelous noch technischen Feinschliff geleistet, denn in dieser Hinsicht ist Daemon X Machina wahrlich nichts vorzuwerfen. Dafür aber an einigen anderen Stellen.

Stellt euch den KI-Horden

Doch kommen wir zunächst zum Grundsätzlichen: In der Zukunft hat die Menschheit einen fremden Planeten besiedelt, gar nicht mal so weit von der Erde entfernt. Als eines Tages der Mond dieses Planeten auf ebendiesen kracht, beseelt eine unbekannte außerirdische und vor allem bösartige Kraft die von der Menschheit geschaffene künstliche Intelligenz, die in unzähligen Maschinen steckt. Die Folge: Das außer Kontrolle geratene Kampfgerät greift die Menschen an! Mutig stellen sich die Outers, einen solchen spielt auch ihr, den gefährlichen Robotern, Panzern, Geschützen und anderen feindseligen Widersachern in den Weg. Weil die Menschen – auch, wenn sie in Daemon X Machina heutigen Menschen dank fortschrittlicher Biotechnik körperlich weit überlegen sind – all diesen teils gigantischen und extrem mächtigen Feinden nicht sehr viel entgegenzusetzen haben, begeben sie sich in „Arsenals" genannten Roboter-Kampfanzügen ins Gefecht. Das trifft natürlich auch auf euch zu. Die robotischen Anzüge verfügen nicht nur über eine solide Panzerung, Flugfähigkeiten und unterschiedliche Waffen, sie können auch optisch sowie in puncto Panzerung und Waffen immer weiter verbessert werden. Das ist auch zwingend nötig, um den immer größer und stärker werdenden Horden feindlich beseelter, KI-gesteuerter Kampfmaschinen etwas entgegensetzen zu können.

Gutes Fortschrittsystem

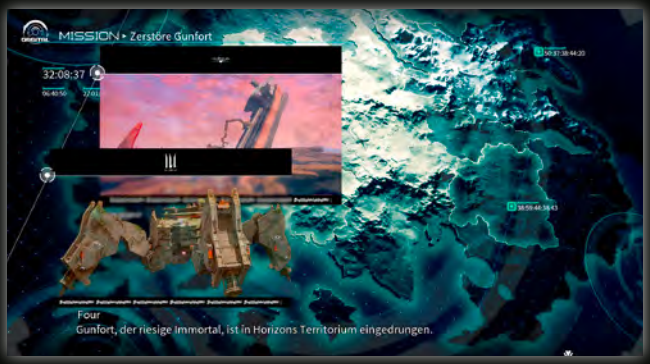
Im Progressions- beziehungsweise Fortschrittsystem liegt eine große Stärke von Daemon X Machina. Während ihr zunächst noch mit der (allerdings bereits ziemlich mächtigen) Standard-Basisausstattung startet – und zwar sowohl bezüglich eurer Spielfigur als auch eures Kampfanzugs –, könnt ihr hier bereits mit den ersten Missionen Fortschritte verbuchen. Schnell könnt ihr im Labor gegen verdiente Credits biomechanische Eingriffe vornehmen lassen und dadurch alle eure Fähigkeiten verbessern, zum Beispiel Geschwindigkeit oder Stärke. Im Hangar rüstet ihr den Arsenal mit neuen Anzugteilen und Waffen aus, was ihn einerseits widerstandsfähiger, andererseits aber auch schlagkräftiger macht. Die Teile sammelt ihr entweder bei den Schlachten auf, oder ihr fordert diese, ebenfalls im Gegenzug für verdiente Credits, in der Fabrik als Neuentwicklung an; nach Abschluss der Entwicklung stehen neue Teile dann im Shop zur Verfügung. Ja, erneut müsst ihr dafür natürlich Credits löhnen. Des Weiteren könnt ihr euren Arsenal auch optisch mit Lackierungen und Stickern anpassen. Das kostet dann tatsächlich mal keine Credits, teils müsst ihr entsprechendes Equipment aber im Einsatz freischalten. Doch woher nehmt ihr all das nötige Geld?

Kooperative Karambolage

Hier kommen wir zum eigentlichen Kern des Spiels: Missionen. Zu diesen gelangt ihr vom Hangar aus. Dort nehmt ihr storyrelevante oder wahlweise auch freie Missionen an, erledigt sie, und erhaltet dafür Credits. Außerdem treibt ihr mit den Missionen eben die Geschichte des Spiels voran. Da das gesamte Game sowohl lokal als auch online optional kooperativ spielbar ist, begebt ihr euch zu fast allen Einsätzen mit vom Computer gesteuerten Mitstreitern, sofern ihr Daemon X Machina ganz alleine zockt. Die Kontrolle über diese Computer-Kameraden über-

Gelegentlich bekommt ihr es in Schlachten mit besonders mächtigen Bossgegnern zu tun. Um diese zur Strecke zu bringen, müsst ihr erst die Schwachstellen finden.

Optisch ist Daemon X Machina dank des Cel-Shading-Looks à la Breath of the Wild, des hübschen Stils und der flüssigen Bildrate nichts vorzuwerfen, ganz im Gegenteil!



Vor den storyrelevanten sowie den freien Missionen erfahrt ihr in Briefings nicht nur das Ziel der Mission, sondern auch die Ausgangslage sowie Besonderheiten.

In Nachrichten, Dialogen, Zwischensequenzen und Gesprächen während der Schlachten wird die Story von Daemon X Machina vorangetrieben.

nehmen im Koop dann eben die realen Mitspieler. Kurze Anmerkung an dieser Stelle: Bis zur Review-Deadline hatten wir leider noch keine Gelegenheit, das Spiel kooperativ mit menschlichen Mitstreitern zu spielen.

Missions-Monotonie

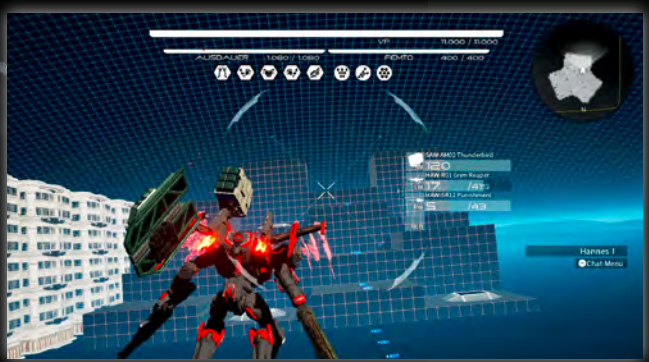
Die Missionen sind alle recht ähnlich: erledige alle Gegner, verteidige ein Gebäude, säubere eine Gegend, besiege einen Endboss. Was theoretisch abwechslungsreich klingt, erweist sich beim tatsächlichen Spielen aber leider als relativ monoton und, eigentlich noch schlimmer, belanglos. Outer und Arsenal immer weiter zu verbessern und zu verstärken motiviert zwar durchaus, davon abgesehen hält aber kein Spielelement so richtig bei der Stange. Die Geschichte wird in Gesprächen zwischen den Söldnern vor und nach Missionen, teilweise auch mitten während des Gefechts. vorangetrieben. Letzteres ist ziemlich nervig, weil ihr in den hitzigen und rasanten Auseinandersetzungen mit einer großen Zahl von Gegnern wirklich Besseres zu tun habt, als dem Dialog der NPCs zu folgen. Und selbst wenn euch das nicht stören sollte: Die Science-Fiction-Story hält leider nicht die Spannung, die sie zunächst verspricht.

Ein großes Chaos

Nun haben wir ja schon einige Kritikpunkte aufgeführt, der wichtigste fehlt allerdings noch: das vorherrschende Chaos, und zwar in fast allen Bereichen des Spiels. Am schlimmsten kommt dieses Chaos in den eigentlichen Schlachten, also dem Kern des Spiels, zu tragen und hier wiederum ganz besonders in den ersten Spielstunden. Jeder Knopf auf dem Pro-Controller respektive den Joy-Cons verfügt über eine zugewiesene Funktion, es gibt also erst einmal einiges zu lernen: Fliegen, Abheben, Sinken, linke Primärwaffe, rechte Primärwaffe, linke Schulterwaffe, rechte Schulterwaffe, Waffenwechsel, Boosten, Verteidigen, Interagieren … bis ihr das alles und noch mehr souverän beherrscht, ziehen definitiv ein paar Spielstunden ins Land. Doch damit nicht genug, denn auch die Kämpfe selbst sind im Allgemeinen sehr chaotisch und unübersichtlich. Klar, das entspringt sicher einer bewussten Entscheidung, aber ob diese Entscheidung die richtige war? Fragwürdig. Diese Problematik fiel uns schon bei der Prototypen-Demo vor einigen Monaten auf und während andere Aspekte des Spiels anhand des Spieler-Feedbacks offensichtlich tatsächlich noch mal hin zum Positiven überarbeitet wurden, hat sich bezüglich dieses Punktes leider nichts mehr getan. Schade, denn auch wenn das Chaos mit fortschreitendem Spielverlauf beherrschbarer wird, so bleibt es an vielen Stellen trotzdem frustrierend und mitunter auch einfach nervig. Verstärkt wird die dadurch entstehende innerliche negative Unruhe noch durch die Musik. Hier haben sich die Entwickler ganz bewusst für Metal als Genre entschieden. Die Stimmigkeit zur allgemeinen Atmosphäre des Spiels wollen wir auch gar nicht in Frage stellen. Das Chaos wird dadurch aber gefühlt noch größer und schlimmer, was letztendlich dazu führt, dass Daemon X Machina ziemlich anstrengend ist – obwohl beispielsweise die fehlende Notwendigkeit genauen Zielens das Gegenteil vermuten lässt. Beim Test haben wir uns hier etwas durch das Absenken der Musiklautstärke behelfen können. Noch lieber aber hätten wir die Möglichkeit gehabt, aus weiteren Musikrichtungen zu wählen.

Zu viele Infos

Noch problematischer wird das ohnehin vorherrschende Chaos durch die großteils recht unübersichtlichen Interfaces, vor allem bei den Schlachten. Hier



Auf dem Trainingsgelände könnt ihr gefahrlos die unterschiedlichen Konfigurationen eures Arsenals ausprobieren und auf dieser Grundlage weiter verbessern.

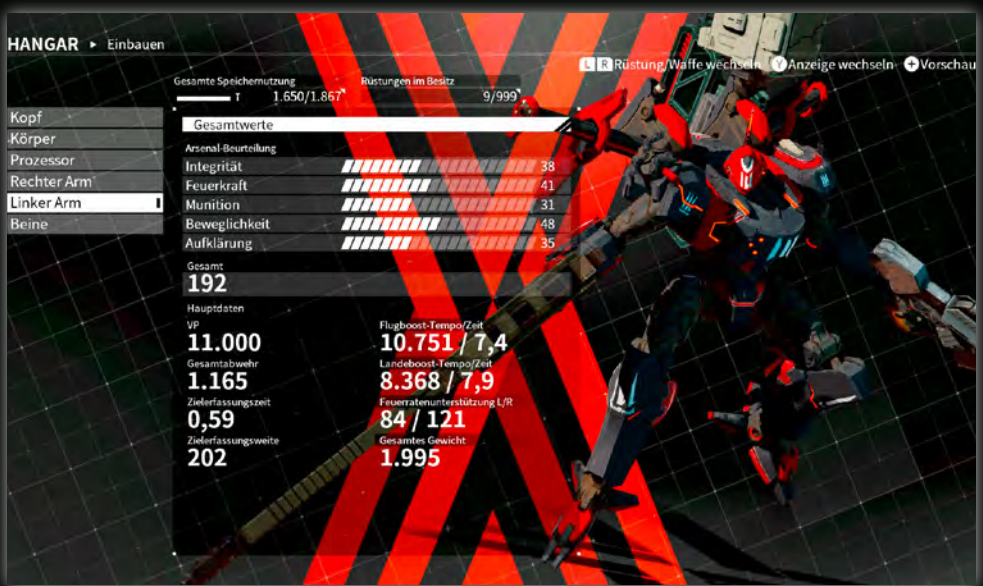
Mit kleinen, leichten Gegnern bekommt ihr es bei den meisten Missionen in großer Zahl zu tun. Besonders gefährlich sind diese Widersacher meist nicht.

Während der Schlacht müsst ihr den Arsenal verlassen, wenn er kaputt geht. Als Outer geht der Kampf zwar weiter, dann seid ihr aber ziemlich schutzlos.

findet einfach zu viel detaillierte Information auf zu wenigen Pixeln statt. Zwar läuft Daemon X Machina augenscheinlich mit den vollen 720p im Handheld- sowie 1080p im TV-Modus und schaut vor allem stilistisch wirklich toll aus. In diese für heutige Verhältnisse nicht allzu hohe Zahl von Pixeln haben die Entwickler aber einfach zu viele kleinteilige Informationen unterschiedlicher Art gepackt. Da finden nicht nur große Zahlen zu Parametern wie Ausdauer, Energie und Fenom Platz, sondern auch zur Munition der gegebenenfalls mehreren Waffen, welche Waffen an welchen Slots montiert sind, eine Minikarte mit wiederum vielen detaillierten Informationen zu Verbündeten, Gegnern, Lademöglichkeiten und Co., Feedback zum Schaden getroffener Gegner … Kurzum: Eine wahre Flut von kleinteiligen Informationen bricht über den Spieler herein. Zusammen mit der treibenden Metal-Musik und den ohnehin chaotischen Schlachten sowie der umfangreichen Steuerung und den vielen Moves und Angriffen sind hier irgendwann selbst erfahrene Profis am Rande ihrer Möglichkeiten angelangt. Wir fühlten uns beim Testen des Spiels mehrfach richtiggehend gestresst.

Nicht der große Wurf

Ist von Daemon X Machina also auf jeden Fall abzuraten? Nein, natürlich nicht grundsätzlich. Wem es aber schnell zu hektisch und unübersichtlich wird, der sollte sich gut überlegen, sich dem Chaos dieses Spiels wirklich auszusetzen. Wer wiederum genau auf diese Unübersichtlichkeit und das chaotische Gewusel unzähliger Gegner und anderer NPCs steht, für den könnte das Game durchaus eine gute Wahl sein. So oder so: Der große Wurf ist Daemon X Machina auf keinen Fall, dafür hat es zu viele Schwachpunkte. Und fern aller spielerischen Vorlieben: Dafür ist auch das Gameplay trotz aller Action zu belanglos, zu monoton, die Geschichte zu austauschbar und dafür sind die Interfaces viel zu vollgepackt für eine Auflösung von maximal Full HD. Vielleicht ist die Switch nicht die richtige Plattform für Daemon X Machina, vielleicht auch sind die Entwickler zu ambitioniert an ein Projekt herangetreten, das im Endeffekt auf einer Handheld-Konsole läuft. Wir haben uns im Vorfeld jedenfalls mehr von der eigentlich sehr vielversprechenden Prämisse erhofft, wenngleich die Verschiebung sowie das Spieler-Feedback schon Anzeichen waren, dass Daemon X Machina mit so mancherlei Problemen zu kämpfen hat. Nun wissen wir: so ist es tatsächlich. ■ **Johannes Gehrling**



Im Hangar fordert ihr Neuentwicklungen an und bringt diese am Arsenal an, sobald ihr sie im Shop erworben habt.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ich habe mir wirklich mehr erhofft: Daemon X Machina hat so einige Schwächen."

Bis zuletzt habe ich mir persönlich echt mehr von Daemon X Machina erhofft. Erste Zweifel nach der Prototyp-Demo habe ich noch relativ erfolgreich ignoriert, nicht umsonst haben die Entwickler nach Feedback gefragt, so meine Hoffnung. Nun aber wurde ich eines Besseren belehrt: Das Game hat so einige Fehler und die Dreifaltigkeit aus Chaos, Unübersichtlichkeit und Belanglosigkeit wiegen dabei am schwersten. Schon komisch eigentlich, denn die Prämisse spricht mich prinzipiell in jeglicher Hinsicht total an. Als Switch-Spiel geht das Ganze dann aber leider nicht auf. Nicht falsch verstehen, ein bisschen Spaß hatte ich schon mit Daemon X Machina. Ich wende mich aber lieber wieder anderen Spielen zu.

Infos

Termin:	13. September 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Marvelous
Preis:	ca. 60 Euro

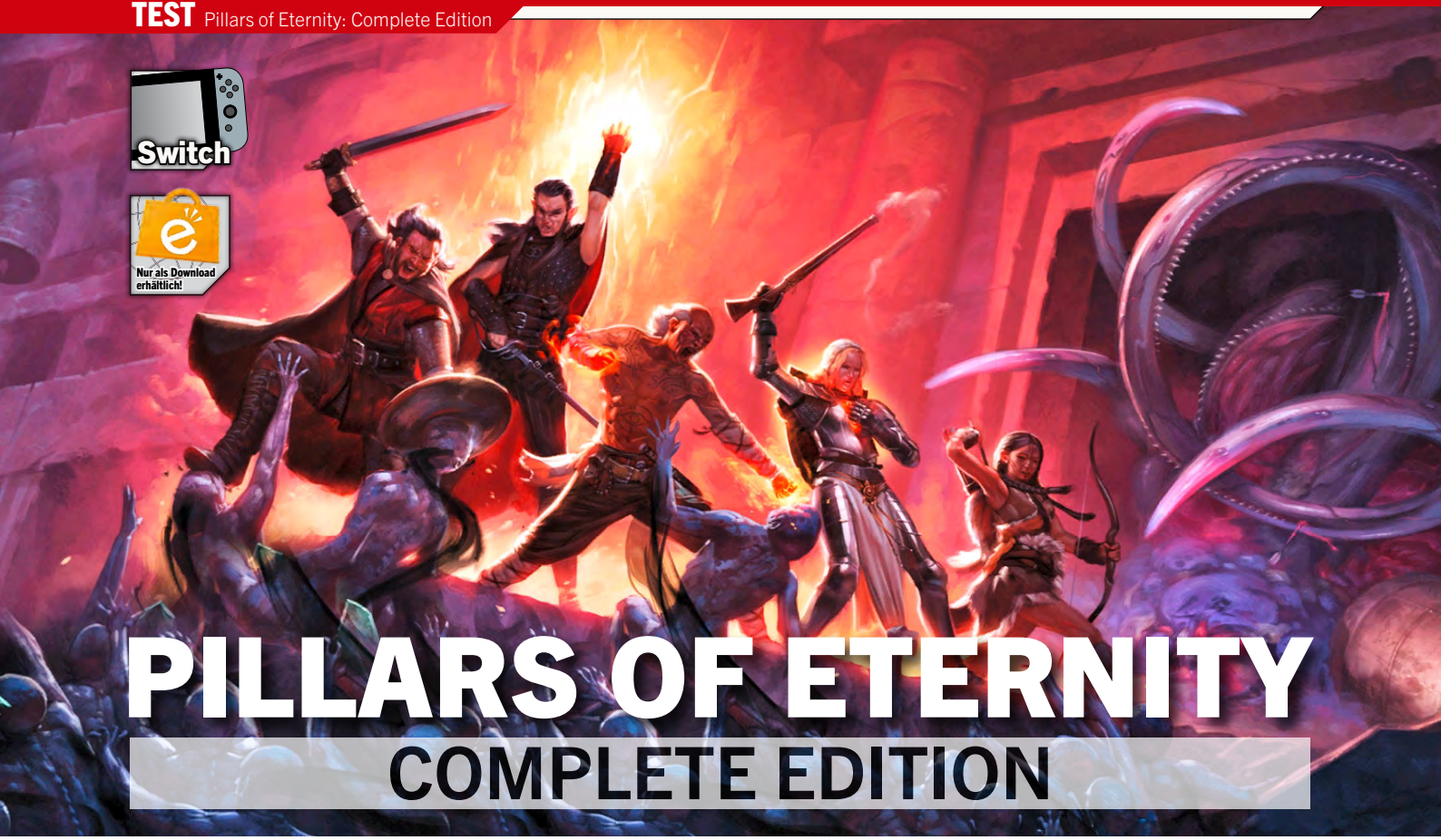
Pro & Contra

- ✚ Viele Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ Jede Menge Freischaltbares
- ✚ Hübsche Grafik und schöner Stil
- ✚ Komplett kooperativ spielbar
- ✚ Interessante Sci-Fi-Story
- ✚ Verspricht auf dem Papier viel …
- ➖ … ist aber relativ belanglos
- ➖ Schlachten sehr unübersichtlich
- ➖ Spielablauf recht monoton
- ➖ Unübersichtliche Interfaces
- ➖ Zu chaotisches Gameplay
- ➖ Schlachtfelder sind ziemlich klein
- ➖ NPCs hölzern, Dialoge belanglos
- ➖ Hangar bietet wenig Interaktion
- ➖ Musikalisch etwas einseitig

Wertung

6/10

„Theoretisch vielversprechend, praktisch aber nur mittelmäßig. Die Erwartung war höher."



PILLARS OF ETERNITY
COMPLETE EDITION

Rollenspiel Mit Pillars of Eternity bringt Obsidian Entertainment ein isometrisches, gruppenbasiertes RPG auf die Switch, das aus jeder Pore den Geist von Baldur's Gate versprüht.

Sieben Jahre ist es her, dass den Verantwortlichen von Obsidian Entertainment auf Kickstarter ein regelrechter Coup gelang: 74.000 Unterstützer überwiesen knapp vier Millionen US-Dollar nach Kalifornien, damit das Studio, das sich bereits mit Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2 sowie Fallout: New Vegas bewiesen hatte, ein isometrisches, gruppenbasiertes Rollenspiel im Geiste von Baldur's Gate oder Icewind Dale produzieren konnte. Denn genau das war das Versprechen hinter Pillars of Eternity. Den Entwicklern gelang es auch, die hohe Erwartungshaltung zu erfüllen und eine RPG-Perle abzuliefern, die wir in unserem Schwestern-Magazin PC Games 2015 mit einer 9 von 10 honorierten. Doch das war auf dem PC. Vor Kurzem haben wir uns jedoch die frisch veröffentlichte Version für die Nintendo Switch installiert. Wie schlägt sich Pillars of Eternity also mehr als vier Jahre später sowie auf einer völlig neuen Plattform?

Das volle Paket

Pillars of Eternity erscheint auf der Switch in der Complete Edition, die neben der bereits sehr umfangreichen Hauptkampagne alle bisher veröffentlichten Updates sowie die zweiteilige Erweiterung „The White March" beinhaltet. Packen wir alles zusammen, erwartet euch ein Abenteuer, das euch mindestens 70 Stunden in Atem halten wird. Wer seine eigene Festung Caed Nua komplett ausbauen und den dort beheimateten Mega-Dungeon vollständig erkunden möchte, kann nochmal eine ganze Latte an Stunden obendrauf rechnen. Falls ihr jetzt befürchtet, dass der Rollenspielbrocken viel Platz auf der Nintendo-Konsole einnimmt, dann können wir euch beruhigen. Mit knapp 16 GB fällt der Speicherbedarf vergleichsweise moderat

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Allein mit der umfangreichen Charaktererstellung von Pillars of Eternity könnt ihr sehr, sehr viel Zeit verbringen, wenn ihr wollt.

Ob Hardcore-Erlebnis für Profis oder Märchenstunde für RPG-Einsteiger: Pillars of Eternity lässt sich an die eigenen Bedürfnisse anpassen.

Die Dialogfenster fallen auf der Nintendo Switch deutlich größer aus als auf dem PC. Eine gute Wahl, denn so lassen sich die Texte auch am Fernseher gut lesen.

Dank unseres Athletik-Werts glückt unsere Klettereinlage. Wer einen Enterhaken besitzt, kann aber auch den nutzen, um die Ruine zu erklimmen.

aus. Das liegt sicherlich auch daran, dass Pillars of Eternity in technischer Hinsicht bereits zum Release im Jahr 2015 nicht auf der Höhe der Zeit war. Dennoch finden wir die vorgerenderten, zweidimensionalen Areale immer noch recht hübsch, die Effekte sind nett anzusehen und die aus Polygonen bestehenden Figuren fügen sich gut in die Fantasywelt ein. Dazu kommen die unsere Ohren umschmeichelnden Musikstücke und Soundelemente, die toll die atmosphärische Stimmung des Rollenspiels einfangen. Störend sind uns indes die regelmäßigen Nachladeruckler und kleineren Grafikfehler aufgefallen. Vor allem Texte im Eventlog oder von Ladebildschirmen werden immer wieder unleserlich dargestellt. Die ständigen Ladezeiten fressen zudem auf der Switch sehr viel Lebenszeit und die KI kämpft – wie schon vor vier Jahren – mit Wegfindungsproblemen. Die Akkulaufzeit im Handheldmodus beträgt knapp drei Stunden.

Alte Schule trifft Moderne

Bereits der Heldenbaukasten zu Beginn macht klar: Pillars of Eternity ist ein potenziell sehr komplexes Rollenspiel der alten Schule, das euch gleichzeitig aber auch jede Menge Funktionen an die Hand gibt, um das Spielerlebnis an eure Bedürfnisse anzupassen. Da sind etwa die fünf Schwierigkeitsgrade von „Märchenstunde“ bis „Pfad der Verdammten“, die sich noch mit weiteren Einstellungen wie Permadeath oder dem Expertenmodus, bei dem viele Hilfestellungen ausgeblendet werden, personalisieren lassen. Bereits auf Normal erwarten euch taktisch anspruchsvolle Echtzeitkämpfe, in denen ihr neben eurem anfangs erstellten Alter Ego auch mehrere Gefährten oder angeheuerte Söldner steuert. Gut, dass ihr jederzeit pausieren könnt, um euren Charakteren vorzugeben, welche Gegner sie kontrollieren, welche Mitspieler sie heilen, welche Schutzzauber sie wirken und welchen besonders gefährlichen Fiesling sie schnellstmöglich aus dem Leben prügeln sollen. Da eure Zauberkundigen nur wenige Schläge aushalten, binden eure Frontkämpfer am besten möglichst viele Feinde im Nahkampf an sich. Damit das klappt, legt ihr die Formation eurer Gruppe bereits im Vorfeld fest. Genauso lassen sich über KI-Skripte Kampfvorgaben für eure Mitstreiter definieren, sodass ihr auf den niedrigen Schwierigkeitsgraden oder in leichteren Gefechten dem Treiben einfach zuschauen könnt, während ihr nur ab und an kleinere Anpassungen vornehmt. Uns haben die Kämpfe viel Spaß gemacht, auch wenn sie nicht ganz die Klasse von Divinity: Original Sin 2 erreichen. Es fehlt beispielsweise die Möglichkeit, mit der Umwelt zu interagieren oder Zaubereffekte miteinander zu kombinieren. Dazu kommt, dass aufgrund der zwar zoom-, aber nicht drehbaren Kamera ab und an die Übersicht flöten geht. Auch das Balancing der Schwierigkeitsgrade ist nicht hundertprozentig geglückt. Vereinzelt könnt ihr auf Gegner(gruppen) treffen, die aus dem Nichts deutlich stärker sind als alle Feinde, die ihr vorher bekämpft habt. Häufiges Speichern ist daher Pflicht!

RPG für Leseratten

Die Gruppenkämpfe sind eine wichtige Säule von Pillars of Eternity, das Lesen von Texten und Dialogen eine weitere. Erzählt wird die anfangs ziemlich konstruiert wirkende, aber später zunehmend spannender werdende Geschichte dabei auf eine Art, die wir vor allem aus Romanen kennen: Wir erfahren in den beschreibenden Texten ständig etwas über das Verhalten oder die Reaktion naher Figuren oder die direkte Umgebung. Teilweise werden die Texte sogar wie bei einem Hörspiel mit zur Situation passenden Geräuschen untermalt. Gut gefällt uns auch, dass wir in den Dialogen immer wieder die Möglichkeit haben, besondere Antwortoptionen auszuwählen, die wir nur dank den Charakterwerten unseres Helden freigeschaltet haben. Genauso klicken wir uns immer wieder durch Multiple-Choice-Texte, in denen wir zum Beispiel entscheiden, wie wir den vor uns liegenden Berghang erklimmen wollen. Probieren wir, uns am Efeu hochzu-

Während unsere beiden Frontsoldaten die Wölfe im Nahkampf an sich binden, zaubert unser Magier gelassen aus der zweiten Reihe.

Im späteren Verlauf des Abenteuers trefft ihr beeindruckende Kreaturen wie diesen Drachen. Viele Situationen lassen sich übrigens auch gewaltfrei lösen.

ziehen, oder besorgen wir uns einen Enterhaken? Im erstgenannten Fall entscheidet unser Athletik-Wert darüber, ob wir gesund und munter oben ankommen. Die gut geschriebenen Texte wurden übrigens komplett ins Deutsche übersetzt. Streckenweise finden wir die Übersetzung richtig gelungen. Immer wieder stießen wir aber auch auf ungewöhnliche oder falsche Ausdrücke. Das Schmökern lohnt sich dennoch in jedem Fall, da euch das Rollenspiel in eine düstere Welt voller moralischer Grauzonen entführt, dabei philosophische Fragen streift, nur um euch nach dem Endkampf in alter Interplay-Manier das Ergebnis sämtlicher Entscheidungen noch einmal aufs Brot zu schmieren, inklusive der einen oder anderen Überraschung.

Die Gefährten

Bevor es soweit ist, habt ihr jedoch einen langen Weg vor euch, und ihr müsst ihn nicht alleine beschreiten. Im Laufe eures Abenteuers trefft ihr eine ganze Reihe von Begleitern, die sich euch aus den unterschiedlichsten Gründen anschließen wollen. Bereits recht früh lernt ihr etwa den Waldelfen Aloth kennen, der mit seiner offenbar schizophrenen Art die Wut einiger Bewohner von Goldtal auf sich gezogen hat. Ein Tapetenwechsel klingt in seinen spitzen Ohren sehr verführerisch. Der Kämpfer Edér möchte wiederum herausfinden, unter welchen Umständen sein Bruder Woden starb. Der Kriegsveteran schließt sich euch an, als er hört, dass euch euer Weg nach Caed Nua führt. In der Festung soll ein alter Waffenbruder von Woden Wache halten. Über den Mönch Zahua stolpern wir dagegen aus Versehen, als wir einen Wassereimer voller Fische untersuchen. Die Teufelin von Caroc schließlich, deren hasserfüllte, psychopathische Seele in ein Bronzekonstrukt befördert wurde, erinnert uns stark an den Droiden HK47 aus Star Wars: Knights of the Old Republic. All diese und weitere Gefährten besitzen dabei eine eigene Hintergrundgeschichte samt Questreihe. Diese Geschichten weisen teils überraschende Wendungen auf und unterhalten prima. Teilweise verschenken sie aber auch einiges an Potenzial, weil den eigentlich toll gezeichneten Figuren zu wenig Raum zur Entfaltung gegeben wird. Ein paar neckische Sprüche haben sie allerdings alle auf Lager. Schade ist außerdem, dass eure Begleiter kaum auf die Entscheidungen reagieren, die ihr während der Quests trefft. Ihr könnt Kinder opfern und Experimente an Kranken befürworten und fangt euch dennoch im schlimmsten Fall lediglich eine verbale Ohrfeige ein. Die Bewohner der Welt reagieren da schon konsequenter: Wenn ihr euch mit einer Fraktion überwerft, been-

Die Kopfbedeckung von Edér wird nicht korrekt angezeigt. Durch Betätigen der Schultertasten erreichen wir das Handwerksfenster und den Charakterbogen.

Für die Konsolen angepasst: Mit den hinteren Schultertasten öffnet ihr für einen schnellen Zugriff Kreismenüs für eure Fähigkeiten und die Charakterverwaltung.

Links erblickt ihr den Kampf gegen die Spinnenkönigin unter der Festung Caed Nua, so, wie er auf der Nintendo Switch zu sehen ist. Auf dem rechten Bild geht es ebenfalls gegen die arachnide Herrscherin, nur seht ihr hier das Interface der PC-Version. Man sieht: Hier wurde von den Entwicklern sinnvoll und überlegt angepasst.

det sie die Zusammenarbeit und hetzt euch im schlimmsten Fall sogar Attentäter auf den Hals.

So läuft's auf der Switch

Bereits 2017 hatten die Verantwortlichen von Obsidian Pillars of Eternity auf der Playstation 4 sowie Xbox One veröffentlicht und bewiesen, dass das Oldschool-Rollenspiel auch auf Konsole funktioniert. Natürlich profitiert auch die frisch veröffentlichte Switch-Version von den angepassten Interface-Elementen sowie der für den Controller optimierten Steuerung. Mit dem linken Stick bewegt ihr wahlweise einen Helden oder die ausgewählten Gruppenmitglieder, mit den vorderen Schultertasten ruft ihr Ringmenüs für die Zauberauswahl oder die Charakterverwaltung auf und mit dem Steuerkreuz zoomt ihr die Kamera oder passt die Geschwindigkeit des Spiels an. Außerdem könnt ihr mit den hinteren Schultertasten zwischen den Kämpfern wechseln oder sie mit Druck beider Tasten alle auf einmal auswählen. All das funktionierte im Test ohne große Eingewöhnungszeit. Sogar in den ersten Kämpfen lief alles glatt, weil das Spiel eben jede Menge Einstellungsmöglichkeiten anbietet, beispielsweise, wann das Geschehen automatisch pausieren soll. So werden auch Gelegenheitsrollenspieler nicht überfordert. Fummelig wird es nur in den teils kleinteiligen Menüs, im Inventar oder wenn es darum geht, mit Objekten in der Spielwelt zu interagieren. Wenn diese Objekte einzeln auftreten, springt der Cursor sofort zu ihnen, sodass die Interaktion schnell von der Hand geht. Super! Bei mehreren nebeneinanderliegenden Elementen fällt das gezielte Auswählen jedoch schwerer. In diesen wenigen Momenten sehnen wir uns nach der Maussteuerung vom PC. Ähnlich gut, aber nicht perfekt beurteilen wir die angepassten Elemente der Benutzeroberfläche. Die Textfenster fallen derart groß aus, dass ihr sie am Fernseher sowie im Handheld-Modus in den meisten Fällen gut lesen könnt. Nur vereinzelte Textelemente einiger Menüs sind sehr klein geraten. Zudem passen in die Standardgröße des Eventlogs nur wenige Zeilen, sodass euch das Fenster in der Praxis so gut wie nichts bringt und damit unnötig Platz wegnimmt. Wer Dialoge oder Kampfereignisse sichten möchte, vergrößert das Log auf die maximale Einstellung (was noch mehr Platz wegnimmt) oder geht den umständlichen Umweg über das Kampfprotokoll im Menü (und kann dafür das Log komplett ausblenden). Keine der beiden Lösungen ist wirklich perfekt. Den Spielspaß trüben diese Kleinigkeiten aber nur selten. **Karsten Scholz**

Die zahlreichen Zonen steuern wir über diese Weltkarte an. Im Laufe des Abenteuers entdecken wir immer neue Areale.

MEINUNG
Karsten Scholz

„Auch auf der Switch ein gelungenes Oldschool-RPG mit toller Story"

Bereits auf dem PC hatte ich Pillars of Eternity mit viel Freude zweimal durchgespielt. Und was soll ich sagen: Auch auf der Nintendo Switch sprang der Funke sofort wieder über, nachdem ich mich in das Abenteuer begeben hatte. Dank der spannenden Geschichte, den knackigen Echtzeitkämpfen und weil es für viele Herausforderungen mehrere Lösungen gibt, gibt es hier sehr viel zu mögen. Die Portierung für die Nintendo-Konsole ist den Entwicklern im Großen und Ganzen geglückt, auch wenn technische Defizite wie die regelmäßigen Ruckler oder die häufigen Ladezeiten den positiven Gesamteindruck leicht trüben. Dafür kann ich den Rollenspielbrocken nun unterwegs oder gemütlich im Bett genießen, was natürlich schon eine super Sache ist.

Infos

Termin:	08. August 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Versus Evil
Entwickler:	Obsidian Entertainment
Preis:	ca. 50 Euro

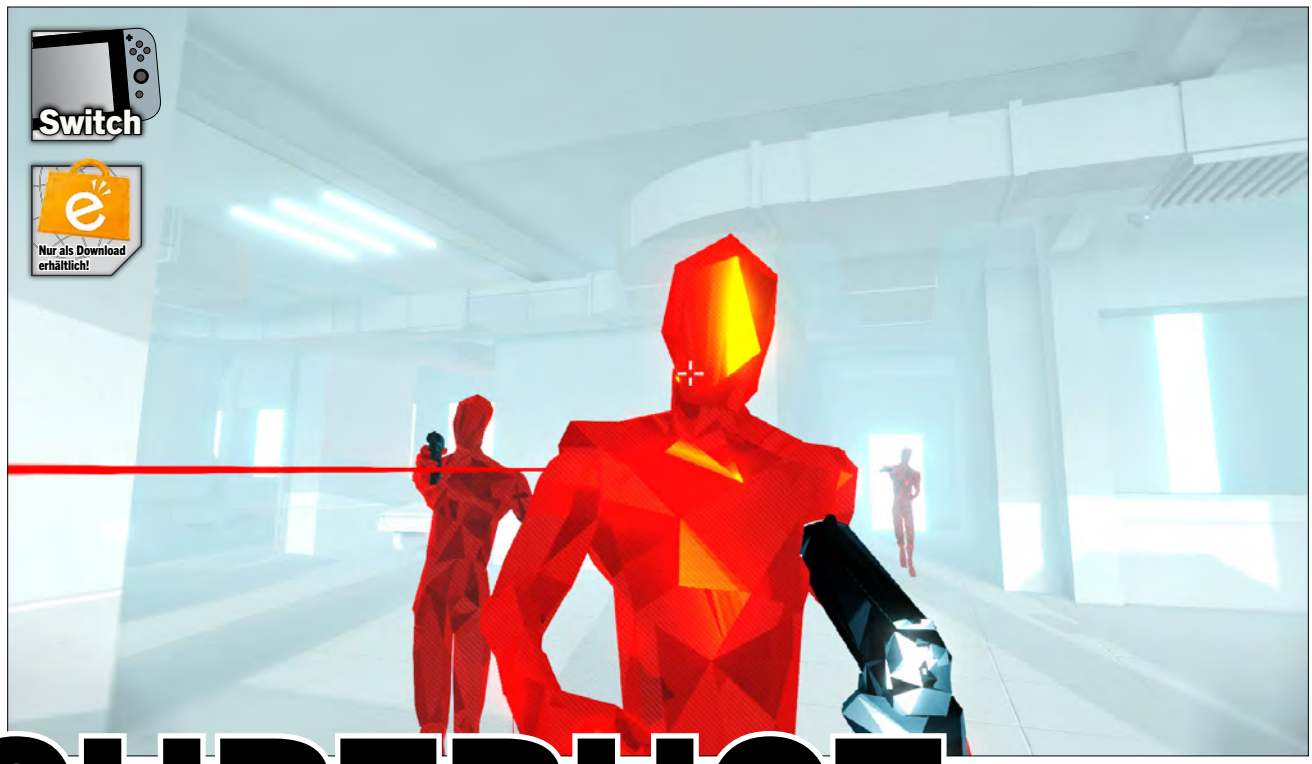
Pro & Contra

- ✚ Zig Schwierigkeitsgrade und Optionen
- ✚ Umfangreiches Angebot an Klassen und Rassen
- ✚ Taktisch herausfordernde Echtzeitkämpfe mit Pausefunktion
- ✚ Sehr großer Umfang
- ✚ Spannende Story, klasse Texte
- ✚ Viele Quests auf mehrere Arten lösbar
- ✚ Gute Switch-Steuerung
- ✚ Sinnvolle Hud-Anpassungen
- ✚ Hübsche Isografik, stimmige Welt
- ➖ Viele Ladezeiten
- ➖ Regelmäßige Ruckler
- ➖ Wegfindungsprobleme der KI
- ➖ Durchwachsenes Balancing der Gegnerstärke
- ➖ Keine Touchscreen-Funktion

Wertung

8/10

„Gutes Oldschool-RPG mit kleinen Schwächen, das auch auf der Switch Laune macht"

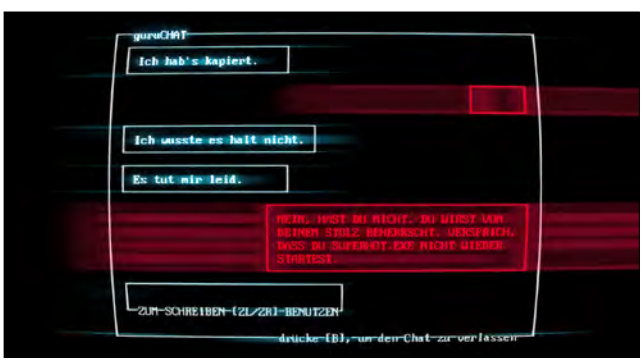


SUPERHOT

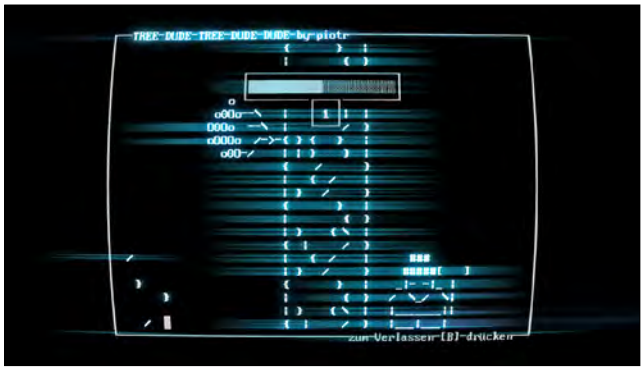
Ego-Shooter Superhot ist der innovativste Shooter, den wir seit Jahren gespielt haben! Wer den Titel bereits kennt, weiß, warum wir dieses unkritische Lob an dieser Stelle unbedingt anbringen müssen.

SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT SUPER. HOT. SUPER. HOT. Wer sich jetzt wundert: Nein, wir sind nicht komplett ausgeflippt. Wir kriegen einfach den ebenso monotonen wie eingängigen Sprechsingsang, den wir im Verlauf der Kampagne von Superhot immer wieder zu hören bekommen, nicht mehr aus dem Kopf. Und das ist nicht das Einzige, was uns von dem Titel noch länger im Kopf bleiben wird. Worum geht's? Heruntergebrochen auf seine Essenz ist Superhot ein ziemlich banaler Ego-Shooter. Wir werden in ein paar Dutzend kleine Areale geworfen, in denen wir auf uns einstürmende Feinde ausschalten müssen, ohne auch nur einmal getroffen zu werden. Wir können nur eine Schusswaffe, eine Nahkampfwaffe oder ein Wurfobjekt auf einmal in der Hand halten, alle unsere Helferlein gehen schon nach kurzem Einsatz kaputt und kaum ein Level nimmt mehr als ein paar Sekunden in Anspruch. Das wäre alles ganz schön uninteressant, gäbe es da nicht einen Clou: Alles um uns herum, inklusive Feinden, Kugeln und Dingen wie fahrenden Zügen, bewegt sich nur, wenn wir es auch tun. Gehen wir ein paar Schritte, nehmen wir eine Waffe auf oder agieren wir sonstwie, läuft das Geschehen weiter, bis wir wieder zur Ruhe kommen. Zusammen mit der Tatsache, dass wir stets einer Übermacht an Widersachern gegenüberstehen, entpuppt sich Superhot somit mehr als ein Puzzle- oder Geschicklichkeitsspiel denn ein klassischer Ego-Shooter. Wir müssen genau überlegen, wie wir Kugelhageln ausweichen, wen wir zuerst erledigen und wo wir uns in den Arealen hinbewegen sollten. Einige coole Manöver machen das Spektakel besonders unterhaltsam. Wir können eine in Ultra-Zeitlupe auf uns zufliegende Waffe, die einem Feind nach einem Treffer unsererseits aus

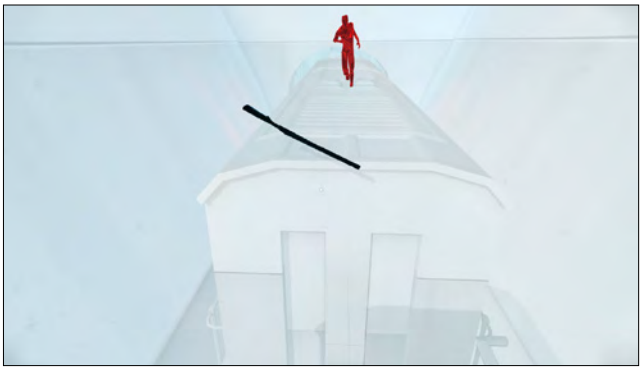
Allerlei Alltagsgegenstände dienen uns als Behelfswaffen und als überraschend durchschlagskräftige Wurfobjekte, sollten wir mal keine Wumme zur Hand haben.



Die Geschichte des Spiels wird lediglich in Textform übermittelt. Wir spielen im Grunde uns und tauchen via Fake-Chats in klar von Matrix inspirierte Meta-Abgründe ab.



Abseits der Kampagne klicken wir uns durch ein toll gemachtes, wirres Computerinterface. Nach Abschluss der Handlung erwarten uns hier zudem neue Spielmodi.



Die verschiedenen Abschnitte wirken wie Actionfilm-Klischees entsprungen. Da wird dann auch mal am Dach eines Zuges oder im Großraumbüro herumgeballert.

der Hand geflogen ist, einfach aus der Luft pflücken und damit fröhlich um uns ballern. Springen wir von oben auf einen Gegner herab, können wir ihn direkt ausschalten. Hüpfen wir, so wird das Geschehen langsamer und wir können spektakuläre Schüsse hinlegen. Später erhalten wir zudem die Möglichkeit, die Körper der uns angreifenden Fieslinge zu übernehmen und somit mit ihnen den Platz zu tauschen, um einem potenziell tödlichen Kugelhagel zu entkommen. Besonders schön: Hat man einen der stetig schwerer werdenden Level absolviert, sehen wir, wie unser Vorgehen im normalen Tempo ausgesehen hätte und fühlen uns fast wie John Wick dabei! Schade bloß, dass der ganze Spaß schon nach knapp zwei Stunden vorbei ist und dass einige Abschnitte weniger herausfordernd, denn frustrierend gestaltet sind. Immerhin erwarten uns nach Abschluss der Handlung noch einige Zusatzmodi und ein kreativ gestaltetes Hauptmenü im Design einer alten Computer-Benutzeroberfläche, welches einige wirklich interessante Geheimisse bereithält.

SUPER. HOT. SUPER. HOT.

Technisch unterscheidet sich die Switch-Umsetzung kaum von den anderen Versionen für PC, PS4 und Co. Kein Wunder, der Grafikstil, der fast vollständig auf Texturen verzichtet und fast nur auf die Farben Rot und Weiß setzt, ist zwar stilvoll und sehr passend, aber alles andere als hardwarehungrig. Unverständlich also, dass wir dennoch mit definitiv verschmerzbaren, aber nichtsdestoweniger nervigen gelegentlichen Rucklern zu kämpfen haben, sobald viele Feinde auf einmal auf dem Bildschirm zu sehen sind. Außerdem sind uns beim Testen ein- oder zweimal Gegenstände durch Wände geglitcht. Aber wer weiß, vielleicht ist das ja Teil der Handlung, die stark auf eine Meta-Erzählung setzt (ist es nicht). Wir spielen eine virtuelle Version von uns selbst, die am PC sitzt und Superhot spielt und nebenbei mit verschiedenen Figuren in Chatfenstern plaudert. Schnell zeigt sich jedoch, dass mehr hinter dem Meta-Superhot steckt als bloß ein kreativer Shooter, und bald müssen wir uns mit den bösen Mächten auseinandersetzen, die wir offenbar geweckt haben. Vieles bleibt unerklärt. Das ist positiv, denn so erlaubt die überraschend ansprechende und tiefgründige Erzählung viele mögliche Interpretationen. Auch ohne diesen Story-Aspekt wäre Superhot gelungen, durch ihn bekommt es aber eine weitere, sehr positive Komponente. Wer Superhot noch nie gespielt hat, erhält mit der Switch-Umsetzung eine kompetent gemachte Möglichkeit dazu. SUPER. HOT. **Lukas Schmid**

Der Nahkampfangriff schaltet Feinde nicht mit einem Treffer aus, macht sie aber benommen, sodass sie ihre Waffe fallen lassen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Kurz und nicht frei von Fehlern, aber einzigartig und ungemein kreativ“

Ich habe Superhot vor meiner Zeit mit dem Spiel auf der Switch bisher „nur“ als Demo in VR erleben können. Das ist die absolute Idealvoraussetzung, um so immersiv wie nur irgend möglich in die bizarre Welt und das einzigartige Gameplay abzutauchen. Aber auch mit klassischer Steuerung und ohne riesiges Gestell auf dem Kopf – also so, wie die Entwickler das Spiel ursprünglich auch veröffentlichten, als es 2016 für den PC erschien – macht es einen Heidenspaß! Die Idee, dass das Geschehen um uns herum sich nur bewegt, wenn wir es auch tun, ist nach wie vor ein kleiner Geniestreich und nach dem Abschluss eines Levels die Abläufe in normalem Tempo zu sehen sorgt dafür, dass man sich wie ein echter Actionheld fühlt. Überrascht war ich von der ziemlich interessanten Geschichte, die ich bei meinen VR-Ausflügen nicht mitbekommen hatte. Die Meta-Erzählung ist düster und lädt zum fröhlichen Hineininterpretieren ein. Bei all diesen positiven Aspekten kann ich über Makel wie die sehr kurze Spielzeit, die ein oder andere Frustpassage sowie technische Unsauberkeiten locker hinwegsehen. Definitiv mehr als nur einen Blick wert!

Infos

Termin:	19. August 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Superhot Team
Entwickler:	Superhot Team
Preis:	22,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Brillante Spielidee
- ✚ Stilvolle Aufmachung
- ✚ Interessante Meta-Handlung
- ✚ Gut gestaltete Levels
- ✚ Abwechslungsreiche Zusatzmodi
- ➖ Sehr kurze Spielzeit
- ➖ Einige frustrierende Passagen
- ➖ Gelegentliche kleine Ruckler

Wertung

8/10

„Eine einzigartige Spielidee, die auch auf der Switch ihren Reiz voll entfalten kann“

ONINAKI

Switch

Action-RPG Das neue Werk der Macher von I Am Setsuna und Lost Sphear beschäftigt sich mit den Themen Leben und Tod und stellt einige spannende Fragen. Reicht das für ein Rollenspiel-Highlight?

Ich habe den Hund umgebracht. Es war die richtige Entscheidung. Nur so konnte er mit seinem Herrchen wieder vereint sein. Diese und weitere Entscheidungen müssen wir im Verlauf von Oninaki treffen. Von Anfang an sehen wir uns mit herzzerreißenden Szenen rund um Leben und Tod konfrontiert. Doch sich um die Anliegen der Verstorbenen zu kümmern, gehört nun mal zu unseren Aufgaben als Wächter.

Leben und Tod

Aber mal ganz von vorn. In Oninaki spielen wir Kagachi, einen Wächter. Nicht jede Seele schafft nach dem Tod einen friedlichen Übergang. Sollten die Verstorbenen noch an dieser Welt hängen, verweilen sie in einer Art Limbus. Unsere Aufgabe ist es, diesen ruhelosen Geistern den Übertritt zu ermöglichen. Zu Beginn des Spiels etwa möchte ein kleiner Junge ein letztes Mal mit seinen Eltern sprechen. Haben wir ihn dorthin gebracht, ist er zu verängstigt, alleine ins Totenreich zu gehen. Das Paar beschließt also, ihren Jungen zu begleiten. Ein schwarzes Bild und das Geräusch unserer Klinge später ist die Familie bereit für die Wiedergeburt. Während unsere Figur Kagachi alles recht gelassen und als seine Pflicht hinnimmt, mussten wir immer wieder mal Nachdenkpausen einlegen, bevor wir wichtige Entscheidungen treffen konnten. im Verlauf des Spiels gehen wir einigen interessanten Fragen um Leben und Tod auf den Grund und werden Zeuge des ein oder anderen Plot-Twists. Selbstverständlich retten wir nebenbei auch noch die Welt, wenn wir das denn wollen. Allzu viel wollen wir jedoch nicht vorwegnehmen, da die Handlung definitiv der größte Kaufgrund für Oninaki ist. Diese bietet zum Abschluss sogar mehrere mögliche Enden. Für reine Story-Fans wird also viel geboten.

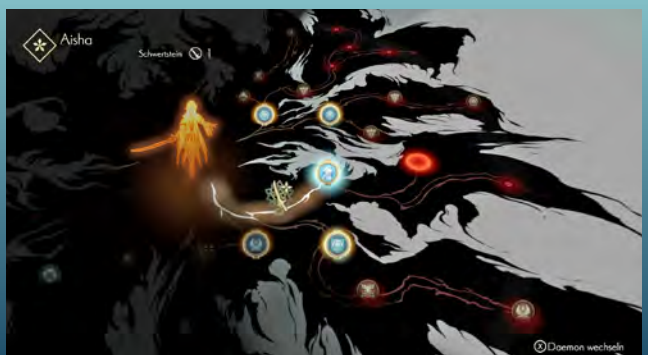
Die Daemonen und wir

Das Wächterdasein wäre ja noch nicht hart genug, würde man nur mit Existenzkrisen zu kämpfen haben. Wenn Seelen zu lange nicht übergetreten sind, verwandeln sie sich in sogenannte Gefallene. Diese greifen immer wieder Menschen an und behindern uns bei unserer Arbeit. Zum Glück sind wir jedoch ein fähiger Kämpfer, nicht zuletzt durch die Unterstützung unserer sogenannten Daemonen. Das sind verlorene Seelen, die sich an uns binden können. Jeder Daemon kommt mit einem eigenen Talentbaum und spezifischen Fähigkeiten daher. Dia etwa lässt uns auf Distanz mit einer Armbrust angreifen, mit dem Ritter Zaav werden wir zum Meister mit der Lanze.

Langweilige Kämpfe

Die normalen Gegnerhorden, mit denen wir den Großteil unserer Zeit verbringen, bieten leider kaum Abwechslung. Vom ersten Dungeon bis zum Korridor vor dem Endboss sehen wir immer wieder die gleichen Gegnertypen. Diese sind auch nicht sonderlich herausfordernd, aber trotzdem nervig. Ausschalten lassen sie sich entweder mit den verschiedenen Fähigkeiten der Daemonen oder durch simples Buttonmashing. Greifen wir normal und häufig an, erhöht sich die Verbundenheit zu unserem Daemon. Nutzen wir hingegen Fähigkeiten, sinkt sie etwas. Haben wir 100 Prozent Verbundenheit erreicht, können wir durch das Betätigen des L-Buttons in den sogenannten Erwachen-Zustand übergehen. Dieser gibt uns eine erhöhte Chance auf kritische Treffer und steigert unseren allgemeinen Schaden. Aber Obacht: Gleichzeitig lässt ab 100 Prozent aufwärts unsere eigene Verteidigung mehr und mehr nach. Hier erwartet uns also ein Risk-Reward-System, das vor allem offensive Naturen belohnt.

Sich um die Anliegen der Verstorbenen zu kümmern ist die Aufgabe der Wächter. Manchmal bedeutet das sogar, dass wir über Leben und Tod entscheiden.



Die Talentbäume der verschiedenen Daemonen bieten spannende aktive und passive Fähigkeiten, die uns helfen, in den Gefechten besser zurechtzukommen.

Heilen kann man sich im Spiel übrigens entweder über Fähigkeiten oder Räucherstäbchen, von denen wir, abhängig von unserem Level, eine Anzahl tragen können.

Immer dasselbe

Wir sehen nicht nur immer die gleichen Gegner, sondern benutzen auch die meiste Zeit denselben Daemon. Denn um Fähigkeiten und Talente freizuschalten, müssen wir den Daemon auch wirklich benutzen. Vor allem später im Spiel sind die neu dazugewonnenen Gefährten jedoch schlicht zu schwach, um sich effektiv mit ihnen durch die Monsterhorden zu metzeln. Sehr gerne hätten wir den mit Zwillingsklingen bewaffneten Rigan zum Einsatz kommen lassen, er hat jedoch nur den Bruchteil des Schadens unserer Aisha verursacht. Da die Gefechte nicht allzu viel Tiefe bieten – oder Spaß machen –, hat man auch nicht wirklich die Motivation, etliche Gegner zu besiegen, um einen neu hinzugekommenen Daemonen auf den Stand der anderen zu bringen. Wir empfehlen, sich auf den Daemon zu konzentrieren, dessen Spielweise man am angenehmsten findet, und ihn entsprechend zu leveln.

Looten und Leveln

Natürlich gibt es im Spiel auch ein wenig Loot. Der besteht aus Waffen und Schattensteinen. Die Steine geben uns verschiedene Boni wie erhöhten Angriff auf Kosten der Verteidigung, oder sie erhöhen den Schaden einer Fertigkeit, die einer bestimmten Taste zugewiesen ist. Die gefundenen Schattensteine können wir beim Alchemisten in unsere Waffen einsetzen lassen. Zusätzlich können wir hier Waffen herstellen und aufwerten.

Alles irgendwie nervig

Neben der Story sind zumindest die optische Umsetzung und der Soundtrack noch gut gelungen. Das Spiel hat einen schönen Art-Style und vor allem die gezeichneten Charakterporträts gefallen uns sehr gut. Sonst glänzt das Spiel nicht in allzu vielen Aspekten. Es gibt sehr viele und wirklich, wirklich lange Ladebildschirme, die uns vor allem in spannenden Momenten aus der Geschichte reißen. Leider vermissen wir auch einige Komfortfeatures im Spiel. So können wir beispielsweise nur zwischen vier Daemonen gleichzeitig wechseln. Die Zuweisung an die verschiedenen Slots lässt sich jedoch nur an bestimmten Statuen ändern, die in der Welt verteilt stehen. Haben wir also einen neuen Begleiter gefunden, können wir diesen nicht direkt ausprobieren. Um den Figuren Fähigkeiten zuzuweisen, Talentpunkte zu vergeben und ihre Ausrüstung zu wechseln, benötigen wir wiederum das Startmenü.

Warten, bis der Tod kommt

In unserem Test kam es zu gelegentlichen Rucklern. Außerdem fiel öfter der Sound unserer Waffe aus. Zusätzlich dauert es jeweils einige Sekunden, wenn man vom Reich der Lebenden in das Jenseits wechseln möchte.

Im Verlauf des Abenteuers erwarten uns immer wieder Bosskämpfe gegen allerlei fiese Kreaturen. Hier haben wir es gerade mit einer Art riesigem Käfer zu tun.

Das wäre verschmerzbar, zusammen mit den vorhin erwähnten, viel zu langen Ladebildschirmen verbringt man jedoch einen großen Teil des Spiels einfach mit Warten. Übrigens sind nur wenige Szenen voll vertont und dann nur auf Japanisch. Für die meisten Konversationen gibt es nur einige Wortfetzen und leicht animierte Standbilder.

Ein netter Versuch

Die Kämpfe sind meist nervig, die verschiedenen Gebiete zwar schön gestaltet, aber insgesamt recht leer, die Aufteilung der Menüs frustrierend und die ständigen Wartezeiten ein Graus. Doch irgendwie zog uns Oninaki in seinen Bann. Die Handlung ist vielleicht kein Meisterwerk, doch zu keiner Zeit wird sie langweilig. Nach gut 20 Stunden ist das Abenteuer um Kagachi dann auch schon vorbei. Wer also auf traurige Geschichten steht oder die Thematik rund um die Wiedergeburt einfach interessant findet, wird über die vielen Mängel vielleicht hinwegsehen können. **Daniel Link & Lukas Schmid**

MEINUNG
Daniel Link

„Oninaki ist eher was für Story-Enthusiasten, denen Gameplay nicht so wichtig ist."

Oninaki erzählt eine emotionale Geschichte rund um eine sehr ernste Thematik, und das macht es wirklich gut. Alles, was sonst noch zu einem Videospiel gehört, ist leider weniger toll gelungen. Repetitive Kämpfe, eine leere Welt, kaum Loot, lächerlich lange Ladezeiten und weitere Makel sorgen für Ärger. Action-Freunde werden sicherlich nicht allzu viel Spaß mit Oninaki haben und sollten eher zu Titeln wie Bayonetta greifen. Wer jedoch entspannt einer Geschichte lauschen möchte und nicht viel Wert auf abwechslungsreiches Gameplay legt, der wird mit Oninaki gut bedient. Denn die Story rund um Kagachi ist wirklich ansprechend. Viele der Figurenmotivationen sind nachvollziehbar, einige Elemente der Handlung sind tatsächlich nicht vorhersehbar und vor allem die freien Entscheidungsmöglichkeiten haben mir sehr gut gefallen.

Infos

Termin:	22. August 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Tokyo RPG Factory
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessante Handlung
- ✚ Schöne Optik
- ✚ Verschiedene Spielweisen durch Daemonen
- ➖ Dauernde Ladezeiten und Wartepausen
- ➖ Repetitive Gefechte
- ➖ Loot beschränkt sich ausschließlich auf Waffen
- ➖ Leere Gebiete

Wertung

7/10

„Eine tolle Geschichte, die jedoch teilweise unter dem eher mangelhaften Gameplay leidet"

Auf der Oberweltskarte gibt es viele verschiedene Orte zu entdecken, unter anderem Sumpflandschaften und Bergwerke.

HARVEYS NEUE AUGEN

Adventure Den preisgekrönten Nachfolger zu Edna bricht aus gibt's jetzt endlich auch auf Konsole. Schon am PC überzeugte der Titel mit seinem charmanten Comic-Look und absurden Humor. Ob Daedalic Entertainment auch die Switch-Umsetzung gelungen ist, erfahrt ihr bei uns im Test.

Daedalic Entertainment bringt die Klassiker zurück, mit denen sie dereinst zum Adventure-Platzhirsch am deutschen Markt geworden sind! Neben der Jubiläumsedition zu Edna bricht aus, die in Kürze erscheint, gibt es den Nachfolger Harveys neue Augen fast acht Jahre nach dem PC-Release nun auch für die aktuellen Konsolen. Schon damals begeisterte die Point&Click-Adventure-Reihe durch den charmanten Comic-Look, einzigartige Figuren und ihren absurden Humor.

Kirchenverschwörungen!

Harveys neue Augen ist die Fortsetzung zu Edna bricht aus. In diesem bricht Edna, wie zu erwarten, aus, und zwar aus einer Irrenanstalt. Daraufhin sucht sie Unterschlupf in einer nahe gelegenen Klosterschule. Hier fängt Harveys neue Augen an, jedoch spielen wir nun nicht Edna, sondern eine andere Schülerin aus dem Kloster. Als diese durchleben wir den ganz normalen Klosteralltag mit allerlei Aufgaben. Das einzig Untypische ist, dass unsere Mitschüler nach und nach verschwinden. Irgendwas ist ja immer! Wo ist eigentlich Suka abgeblieben, nachdem wir den Baum angesägt haben, an dem sie schaukelte? Na ja, egal. Im weiteren Spielverlauf versuchen wir, fiese Pläne zu durchkreuzen, unserer Freundin Edna zu helfen und irre Rätsel zu lösen. Da gilt es etwa, mithilfe einer Sonnenuhr die Zeit zu kontrollieren, einen Wendigo zu enthaaren oder einer überdimensionalen Spinne ein Horn zu verpassen, sodass eine riesige Nonne sie für ein Einhorn hält. In typischer Genre-Manier gelingt dies, indem wir uns durch hübsch gestaltete Bildschirme klicken und allerlei Gegenstände miteinander kombinieren. Zu Beginn sind die Knobeleien noch recht motivierend und gut durchdacht, gegen Ende hin lassen sich die Rätsel jedoch etwas zu schnell bewältigen – auch, wenn sie adventuretypisch oftmals alles andere als logisch sind. Das liegt vor allem daran, dass die verschiedenen Orte im Vergleich zum Kloster schlicht zu klein sind für Aufgaben im großen Stil. Wenn wir nicht gerade mit skurrilen Rätseln beschäftigt sind, dann mit skurrilen Figuren. Über 25 einzigartige Gestalten treffen wir im Verlauf des Spiels. Davon sind einige bereits aus dem Vorgänger Edna bricht aus bekannt – Droggelbecher, wir haben dich vermisst! Die verschiedenen Charaktere glänzen mit abgedrehtem Humor, einzigartigem Design und einer Menge Sarkasmus. Die Sprecher schaffen es dabei auch, die Persönlichkeiten der Figuren perfekt einzufangen. Wer also auf surreale Erfahrungen steht oder Fan des ersten Teiles ist, wird mit Harveys neue Augen eine Men-

In diesem Trance-Abschnitt versperrt uns eine riesige Spinne den Weg. Hier kommt man nur weiter, wenn man gut kombiniert und … nein, das verraten wir hier nicht!

Die Rätselmenüs lassen sich auf der Konsole gut bedienen. Sollte man mal auf dem Schlauch stehen, kann man die Denkaufgaben auch einfach überspringen.

Im Laufe des Spiels freunden wir uns mit einer Vielfalt an verschiedenen Harveys an. Mit diesen sollte ein braves Mädchen aber eigentlich nicht spielen.

Im Spiel können wir sogar einen kurzen Blick auf einen typischen N-ZONE-Redakteur bei der Arbeit erhaschen. Nur ein Witz – niemand hier bei uns trägt eine Feder!

ge Spaß haben. Richtung Ende des Spiels lohnt es sich übrigens, öfter mal zu speichern, da es nach der letzten Dialogoption insgesamt drei verschiedene Enden zu begutachten gibt. Und es ist die investierte Zeit wert, sich alle der Enden anzusehen.

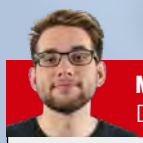
Klicken per Analogstick?

Wie schon bei Deponia ist Daedalic auch die Konsolenumsetzung zu Harveys neuen Augen sehr gelungen. Die Spielweise wird uns, falls gewünscht, in einem einsteigerfreundlichen Tutorial erklärt. Mit dem linken Analogstick können wir uns frei bewegen. Das fühlt sich sogar oft angenehmer als die Kontrolle mit der Maus an. Betätigen wir den rechten Stick, werden alle Objekte, mit denen wir interagieren können, auf dem Screen angezeigt. So haben wir immer einen guten Überblick. Mit den Schultertasten können wir unsere derzeitige Auswahl ändern, wenn mal mehrere Items nahe beieinanderliegen. Ab und zu werden Gegenstände jedoch nicht richtig angezeigt, wodurch wir penibel auf unsere Positionierung achten müssen. Aktionen wie Objekte ansehen, aufnehmen und mit anderen Dingen verwenden sind allesamt jeweils einer eigenen Taste zugeordnet. Auf unserem Inventar erlangen wir mittels Steuerkreuz jederzeit und sehr fix Zugriff. Wollen wir also einen Gegenstand benutzen, müssen wir dafür nicht extra das gesamte Inventar öffnen. Das ist nur dann notwendig, wenn wir zwei Items miteinander kombinieren möchten. Das funktioniert alles sehr gut und sorgt auch bei etwas komplexeren Aufgaben für einen flotten Ablauf. Auch die Performance ist ausgezeichnet, aber das sollte bei einem nicht wirklich leistungshungrigen Spiel wie diesem selbstverständlich sein. Während des Testens sorgte nur ein einziger kleiner Bug für kurzzeitigen Ärger. Solltet ihr im Minispiel mit dem Schamanen das Steuerkreuz anstatt des Analogsticks benutzen, reagiert das Spiel auf keine weiteren Eingaben. Da ist ein Neustart angesagt. Da der Titel jedoch ständig zwischenspeichert, ist das nicht weiter schlimm. Alles in allem ist die Steuerung mit Controller sehr intuitiv gelungen und benötigt keine lange Eingewöhnungsphase. Man kann also direkt mit dem Spielen loslegen.

Point & Click in Reinform

Insgesamt glänzt Harveys neue Augen vor allem durch die skurrilen, liebenswürdigen Charaktere, die witzigen Dialoge und Rätsel und die tollen Sprecher. Die handgezeichnete Comic-Grafik ist künstlerisch ungemein gut gelungen und hat auch all die Jahre nach dem ursprünglichen Release nichts von ihrem einzigartigen Charme verloren. Harveys neue Augen war schon bisher ein sehr empfehlenswerter und witziger Knobeltrip für jeden, der mit Adventures etwas anfangen kann. Dank des sehr gelungenen Ports gilt das auch für die Switch-Version. Bei einem Preis von knapp 20 Euro ist Harveys neue Augen auch für den Spieler mit wenig Budget eine tolle Option. **Daniel Link**

Unser Klassenkamerad, der bis eben noch auf der Bank saß, scheint verschwunden zu sein. Wo der Gute wohl hin ist?



MEINUNG
Daniel Link

„Harveys neue Augen überzeugt auf der Switch genauso wie damals auf dem PC."

Die Fortsetzung von Edna bricht aus hat es schon 2011 beim ursprünglichen Release für den PC auf meine Top-Liste geschafft. Auch im Jahre 2019 und auf Konsole überzeugt der Titel durch den schrulligen Humor, die einzigartigen Charaktere und den handgezeichneten Comic-Look. Sein hohes Alter merkt man Harveys neue Augen auf jeden Fall kaum an und es bleibt meiner Meinung nach eines der besten Adventures, die man kaufen kann. Da die Stores der aktuellen Konsolen nicht gerade vor Point&Click-Adventures überquellen, ist zudem ohnehin fast jeder Neuzugang gern gesehen. Aufgrund der intuitiven Gamepad-Steuerung lohnt sich Harveys neue Augen für jeden Konsolenbesitzer, der auch gerne mal Adventures spielt und noch nie in die durchgeknallte Welt des Abenteuers abgetaucht ist.

Infos

Termin:	14. August 2019
Sprache/Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Daedalic Entertainment
Entwickler:	Daedalic Entertainment
Preis:	19,99 Euro

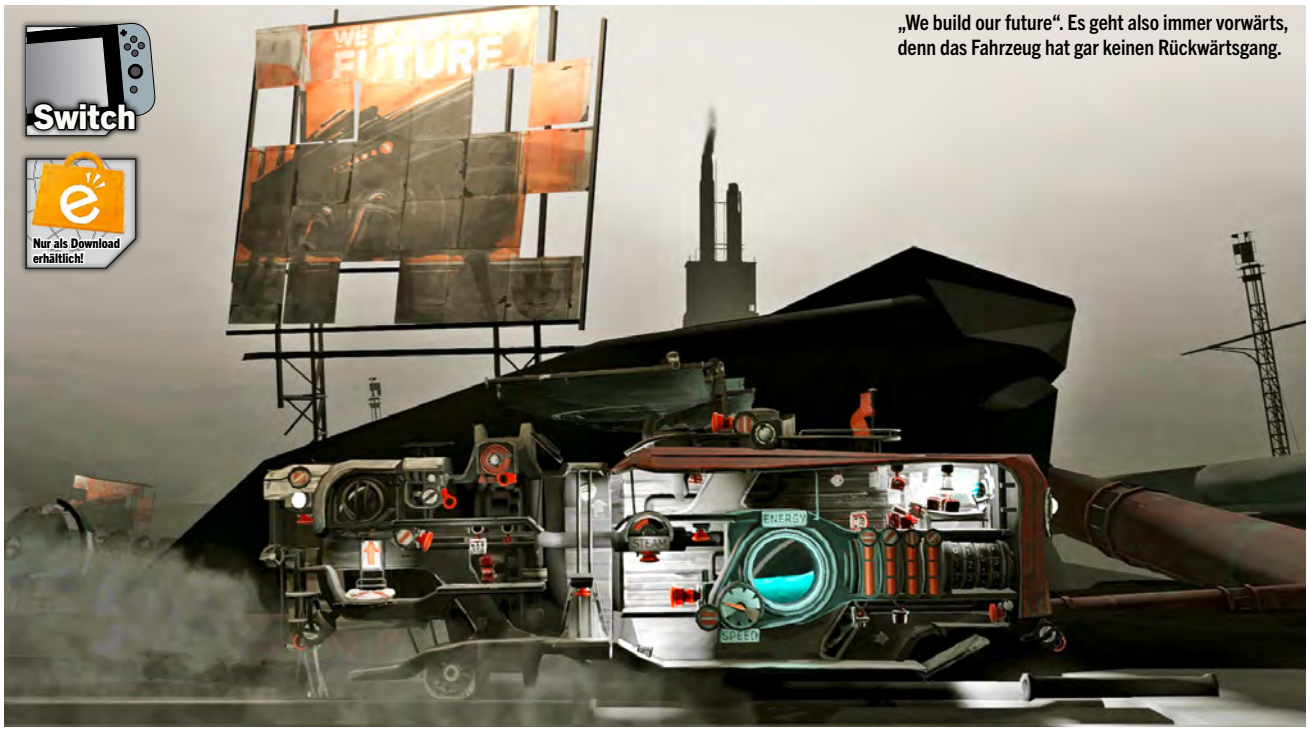
Pro & Contra

- ✚ Charmante Comic-Optik
- ✚ Großartiger Humor
- ✚ Intuitive Steuerung
- ✚ Tolle Vertonung
- ➖ Rätsel nicht allzu herausfordernd
- ➖ Keine konsolenexklusiven Extras

Wertung

8/10

„Tolles Adventure mit skurrilem Humor, absurden Figuren und liebevoller Grafik"



„We build our future". Es geht also immer vorwärts, denn das Fahrzeug hat gar keinen Rückwärtsgang.

FAR: LONE SAILS

Adventure Ein Fahrzeug, eine trostlose Einöde und eine weite Fahrt zu unbekannten Gefilden. Alles getragen von einer melancholischen Stimmung.

Habt ihr euch auch schon einmal gedacht, dass ihr eure Sachen packen und einfach mal weg wollt, ganz alleine durch die Welt reisen? Genau das macht ihr in Far: Lone Sails, aber mit einem kleinen Twist. In dem postapokalyptischen Fahrzeug-Adventure, wie es die Entwickler betiteln, tuckert ihr nämlich durch ein brachliegendes Ödland, wunderschön monochrom und trostlos. Die Schweizer Entwickler Okomotive haben mit Far: Lone Sails eine emotionale, audiovisuell beeindruckende Geschichte geschaffen.

Auf weiter, trockener See

Obwohl die Spielfigur ein kleiner, in Rot gekleideter Charakter ist, dürfte der Protagonist des Spiels wohl das große Fahrzeug sein, mit dem ihr euch in Side-Scroller-Manier durch die Welt bewegt. Eure Aufgabe ist es nämlich, das Gefährt immer am Laufen zu halten. Es gibt diverse Knöpfe und Hebel, die sich von dem größtenteils grauen Hintergrund durch ihre rote Farbe absetzen. Ihr reguliert Geschwindigkeit, setzt Segel, löscht Brände, repariert kaputte Knöpfe und tankt Energie nach. Dazu findet ihr immer wieder kleine Items, die sich ebenfalls durch ihre rote Farbe hervorheben. Trotz Zoomfunktion ist es aber oft schwer zu erkennen, was ihr da gerade auflest. Da Far: Lone Sails kein Tutorial hat, sondern einfach beginnt, führt das am Anfang ein wenig zu Verwirrung, da ihr nicht wisst, ob ihr die Items später vielleicht für etwas anderes braucht. Denn Far: Lone Sails ist nicht nur eine Reise durchs Brachland, ihr müsst ab und zu auch euer Hirnschmalz benutzen. Jedes Mal, wenn ihr den Bogen raus und fast schon eine Multitasking-Routine entwickelt habt, um euer Fahrzeug am Laufen zu halten – oder das zumindest denkt –, kommt euch etwas in die Quere. Meist sind das Gebäude oder Mauern und ihr müsst die richtigen Knöpfe drücken, um voranzukommen. Dabei wirken diese Rätsel nie langweilig oder repetitiv. Sie bereichern das Spiel eher, lockern es auf. Nach manchen Lösungen bekommt ihr sogar ein neues

Es lohnt sich, auf den Hintergrund zu achten. Dort offenbart sich eine verlassene Welt mit einer leise erzählen, interessanten Geschichte. Aber was genau ist passiert?

Gebäude werden oft zu Hindernissen, die ihr nur durch das Lösen eines Rätsels überwinden könnt. Dafür bekommt ihr dann neue Module für das Schiff.

Teil für euer Gefährt, beispielsweise das Segel, oder ein Modul, mit dem das Schiff automatisch Items aufliest. Praktisch, so müsst ihr nicht jedes Mal bremsen, das Fahrzeug verlassen und das Item händisch aufsammeln.

Allein, aber nicht einsam

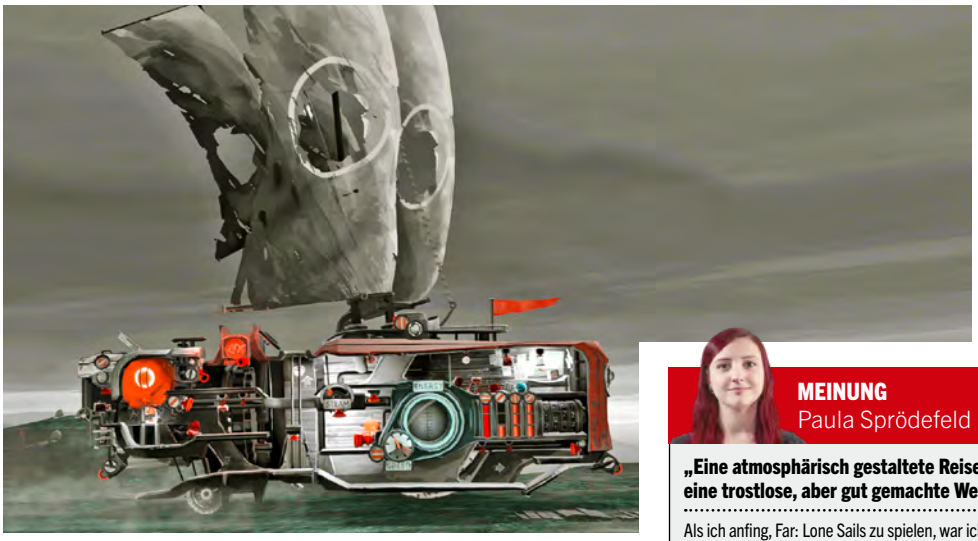
Während ihr also durch diese monochrome, verlassene Welt rollt, wächst die emotionale Bindung. Aber nicht, wie ihr vielleicht denkt, zu dem kleinen Spielcharakter, sondern zum Schiff selbst! Ihr fühlt euch verantwortlich, seid bedrückt, wenn ihr irgendwo dagegenfahrt und das große Ding kaputt geht. Auch die Wetterverhältnisse lassen euch nicht davonkommen. Hagel und Blitzeinschläge malträtieren das Gefährt, das ihr dann reparieren müsst. Aber wenn ihr in ruhigen Momenten den Blick vom Schiff auf die Hintergründe schweifen lasst, erkennt ihr, dass mit der Welt etwas sehr Schlimmes passiert sein muss. Die Ozeane sind ausgetrocknet, riesige Dampfer gestrandet, Häuser verlassen, Gebäude eingestürzt. Und obwohl ihr alleine seid, fühlt es sich nie einsam an. Das Schiff ist euer Gefährte und die nächtlichen Geräusche lassen auch darauf schließen, dass diese Welt nicht völlig ausgestorben ist.

Atmosphäre pur

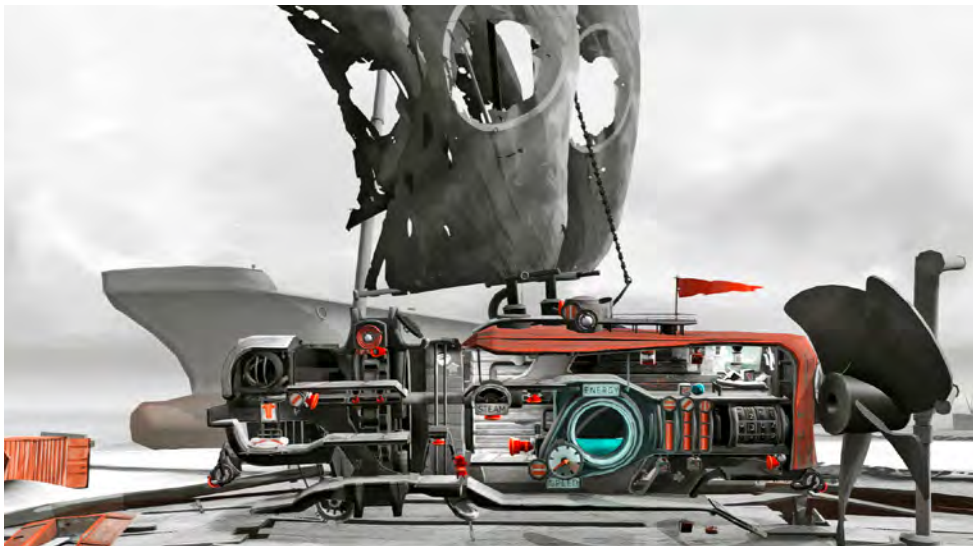
Die Musik – geschrieben von Joel Schoch und aufgenommen von einem kleinen Orchester – untermalt die Atmosphäre des Spiels sehr kompetent. Und das ist es auch, was Far: Lone Sails ausmacht. Das atmosphärische Design, das perfekt zur postapokalyptischen Steampunk-Welt passt, und die wunderschöne Musik, die das Ganze noch verstärkt, machen Far: Lone Sails zu einem interessanten Erlebnis. Die drei bis vier Stunden Spielzeit vergehen wie im Flug und das Ende des Spiels kommt recht abrupt und unerwartet, aber keineswegs auf schlechte Art und Weise!

Voller Liebe und Details

Was kann also über Far: Lone Sails zusammenfassend gesagt werden? Entwickler Okomotive hat mit seinem ersten Spiel direkt ins Schwarze getroffen. Ein Spiel für jedermann ist es nicht, das ist ganz klar. Aber das Gameplay ist interessant, abwechslungsreich und andersartig, die postapokalyptische Welt ist glaubhaft, mysteriös und mit dem monochromen Design wirklich passend gestaltet. Die Musik ist berührend und die leise Melancholie, die Far: Lone Sails ausstrahlt, ist bemerkenswert. Es ist offensichtlich, dass das sechsköpfige Entwicklerteam mit viel Herzblut an sein erstes Spiel gegangen ist. Und so, wie das Ende sich angefühlt, ist eine Fortsetzung von Far: Lone Sails alles andere als unwahrscheinlich. ■ **Paula Sprödefeld**



Schon bald nach Reiseantritt bekommt ihr das Segel. So müsst ihr nicht immer Energie verbrauchen und könnt euch mehr auf die vielen Knöpfchen konzentrieren.



Das Innere des Gefährts wirkt zu Beginn reichlich wirr. Aber recht schnell habt ihr den Dreh raus, wie alles funktioniert.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Eine atmosphärisch gestaltete Reise durch eine trostlose, aber gut gemachte Welt“

Als ich anfing, Far: Lone Sails zu spielen, war ich etwas verwirrt. Ohne jegliche Erklärung war ich plötzlich in Gestalt der kleinen, rot gekleideten Spielfigur bei einem ausgedörrten Baum und betrachtete ein kleines Bild. Eine Beerdigung? Wer weiß. Dann ging es los in meinem riesigen Gefährt und obwohl die postapokalyptische Welt schon sehr trostlos und traurig wirkt – nicht zuletzt aufgrund der entsättigten Landschaft –, fühlte ich mich doch recht behaglich. Als ich einmal den Dreh raus hatte, wie und wann die ganzen kleinen Knöpfchen zu drücken sind, konnte ich einfach dahingleiten und mich der großartigen Musik hingeben. Far: Lone Sails fühlt sich an wie ein entspannter Tag mit einem Buch im Garten, wo man einfach die Seele baumeln lassen kann. Okay, bis ein Hindernis kommt und ein Rätsel gelöst werden will. Die Knobeleien sind zwar nicht anspruchslos, aber auch nicht unfair und schon geht die Reise weiter, vielleicht mit einem neuen Modul. Far: Lone Sails hat mich mit seiner starken Atmosphäre und der leisen Geschichte, die zwar nicht direkt erzählt wird, aber wie die gestrandeten Schiffe und verlassenen Gebäude am Horizont mitfährt, begeistert.

Infos

Termin:	18. August 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Englisch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Mixtvision
Entwickler:	Okomotive
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Großartige Atmosphäre
- ✚ Wunderschöne Musik
- ✚ Emotionale Bindung
- ✚ Das monochrome Design passt zum postapokalyptischen Ödland
- ✚ Interessantes Gameplay
- ✚ Rätsel nicht zu repetitiv
- ✚ Keine unlösbaren Aufgaben
- ➖ Zu kleine Darstellung trotz Zoom
- ➖ Kaum Erklärungen, kein Tutorial
- ➖ Teils zu einfache Rätsel
- ➖ Wenig Story

Wertung

8/10

„Wenig nachdenken und einfach genießen; wie ein gutes Buch bei entspannter Musik“

First-Person-Shooter Aller guten Dinge sind zwei: Auch das zweite Turok gibt es jetzt auf der Switch. Taugt der Shooter zwei Jahrzehnte nach dem N64-Release noch was?

Switch

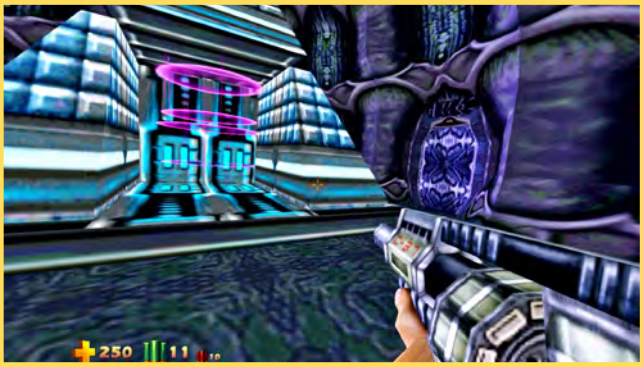
Das Universum braucht euch! Warum? Das ist eigentlich egal, denn wir sind doch alle nur für eines hier: um bösartigen Alien-Dinosauriern und anderen aggressiven Monstern den Garaus zu machen! Damit ist Turok 2: Seeds of Evil eigentlich schon hinreichend erklärt. Was nach Action und viel Gewalt klingt, ist dann auch genau das, denn Turok 2 ist einer der gar nicht mal allzu zahlreich auf der Switch vorhandenen First-Person-Shooter. Ursprünglich vor bereits über 20 Jahren für das altehrwürdige Nintendo 64 erschienen, macht das Game auch heute noch eine gute bis sehr gute Figur. Das liegt vor allem an der technisch löblichen Portierung. Der graue Nebel gehört der Vergangenheit an, die Sichtweite ist nun objektiv betrachtet enorm verbessert. Subjektiv allerdings trauern wir ob unserer nostalgischen Erinnerungen ein wenig. Ganz ohne Trauer freuen wir uns dafür über stabile 60 Bilder pro Sekunde, die volle Switch-Auflösung, Kantenglättung und Co., sodass Turok 2 in der Switch-Version als gar nicht so sehr in die Jahre gekommen durchgeht. Zudem bietet das Spiel detaillierte Einstellungsmöglichkeiten und unterstützt wahlweise die Bewegungssteuerung nach dem gleichen Prinzip wie Zelda: Breath of the Wild beim Feinjustieren der Wumme. Diese große Zahl von und Vielfalt an kleinteiligen Einstellungsmöglichkeiten mag zunächst zwar fast etwas überfordern, muss man sich doch erst durch eine lange Liste von Optionen arbeiten, um das gewünschte Feature zu entdecken. Dafür aber ist es nicht nötig, beispielsweise ein bestimmtes Steuerungssetting auch bei Nichtgefallen hinzunehmen, wie bei optionsarmen Konsolenspielen öfters der Fall. Einfach die Steuerung auf die eigenen Bedürfnisse hin anpassen und glücklich sein!

Orientierungslos auf Dinojagd

Um euch durch die insgesamt sechs verschiedenen Levels zu ballern, werdet ihr einige Zeit benötigen, falls ihr das Spiel nicht von früher kennt. Das liegt einerseits an der Weitläufigkeit und den vielen versteckten Wegen der Levels, andererseits aber auch an der trotz auf Buttondruck einblendbaren Minikarte meist schweren Orientierung. Der schlauchartige Aufbau der unzähligen auf verschiedenen Wegen miteinander verbundenen Gänge der Levels kann ganz schön verwirren, weil viele Pfade gleich aussehen. Alleinstellungs-

Die Aufgaben in Turok 2 sind weitestgehend sehr simpel und Mittel zum Zweck: Menschen retten, Leuchttürme aktivieren, Monsterportale zerstören.

Mit fortschreitendem Spielverlauf findet ihr immer bessere und stärkere Waffen, teils mit besonderen Fähigkeiten.



Über die Levels verteilt findet ihr zahlreiche dieser Portale, mittels derer ihr nicht nur zu anderen Portalen gelangt, sondern auch neue Energie und Munition erhalten könnt.

Dicke Waffen und krasse Dino-Aliens: Das sind die Markenzeichen von Turok 2: Seeds of Evil. Simpel, aber launig!

merkmale zur Orientierung gibt es nur wenige. Turok 2 stammt nämlich aus einer anderen Zeit mit deutlich simplerer Grafik als heutzutage. Und da das Spiel seinerzeit auf eine in puncto Speicherplatz sehr beschränkte N64-Cartridge passen musste, hatten die Entwickler gar keine andere Wahl, als viele Assets wieder und wieder zu verwenden. Mit der Zeit wird die Orientierung zwar besser, aber zu Beginn rennt ihr häufig noch planlos durch die Gegend, ohne genau zu wissen, wo ihr eigentlich seid und wo ihr hinmüsst.

Spaß nur ohne Freunde

Die Aufgaben wiederum sind simpel: Menschen retten, bestimmte Dinge zerstören, Signaltürme anschalten. Ach, und natürlich unzählige Dinosaurier und andere Monster über den Haufen schießen! Dafür stehen euch im Spielverlauf mehr und mehr Waffen zur Verfügung, die allesamt über Besonderheiten verfügen und sich daher sehr unterschiedlich anfühlen. Eines haben sie alle gemein: die Dino-Jagd macht damit richtig Laune. Leider jedoch fehlt der Switch-Version von Turok 2: Seeds of Evil der grandiose Mehrspieler-Modus. Gerade bei einem Spiel wie Turok ist der ein großer Spaß, weil die Kern-Shooter-Mechanik super funktioniert und die Spielwelt ohnehin jede Menge bestens dafür geeignete, verwinkelte Gänge und Areale mit Versteckmöglichkeiten und Besonderheiten bietet. Es muss ja nicht gleich ein Online-Modus sein, aber zumindest gemeinsam an einer Konsole und/oder per kabelloser Verbindung mit mehreren Switch-Konsolen im Handheld-Modus spielen zu können, wäre fantastisch gewesen. So nämlich bleibt nach dem Durchspielen aller Welten und dem Besiegen aller Gegner und Bosse höchstens noch die Suche nach allen Geheimnissen, spätestens danach ist aber Schluss. Der Multiplayer-Modus, im Original ja ohnehin vorhanden, hat hier noch für ordentlich Wiederspielwert gesorgt. Die Hoffnung besteht: Vielleicht wird er mit einem Update noch nachgereicht? ■ **Johannes Gehrling**

Für ein Spiel aus den späten 1990er-Jahren ist die KI der Gegner in Turok 2 erstaunlich intelligent. Vorsicht ist daher geboten!

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein Wochenende voll Nostalgie und actionreicher Dinosaurier-Jagd liegt hinter mir."

Für den Test von Turok 2: Seeds of Evil habe ich mich in erster Linie aus nostalgischen Gründen berufen gefühlt, denn vor rund 20 Jahren habe ich das Game regelmäßig auf dem Nintendo 64 gespielt – wenngleich ich damals als knapp zehnjähriges Kind nie über den ersten Level hinausgekommen bin. Der fehlende Sichtweiten-Nebel hat mir zunächst geradezu gefehlt, obwohl er ja im Original nur das Ergebnis fehlender Hardware-Leistung war, doch das ging relativ schnell vorbei. Ab dann hat Turok 2 einfach nur noch jede Menge Laune gemacht. Es ist schon erstaunlich, wie gut das Spiel als handfester Shooter auch nach so langer Zeit noch funktioniert. Turok 2 braucht sich vor neueren Genre-Kollegen wahrlich nicht zu verstecken.

Infos

Termin:	09. August 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Night Dive Studios
Entwickler:	Iguana Entertainment
Preis:	17,59 Euro

Pro & Contra

- ✚ Actiongeladene Alien-Dinosaurier-Jagd
- ✚ Technisch stark verbessert
- ✚ Detaillierte Einstellungsmöglichkeiten
- ✚ Bewegungssteuerung sinnvoll nutzbar
- ➖ Unübersichtliche Levels
- ➖ Fehlender Multiplayer-Modus
- ➖ Keine automatische Speicherfunktion
- ➖ Mangelnde Erklärung neuer Waffen

Wertung

8/10

„Gelungenes Nostalgie-Remaster eines Klassikers mit leider fehlenden Inhalten"

Switch

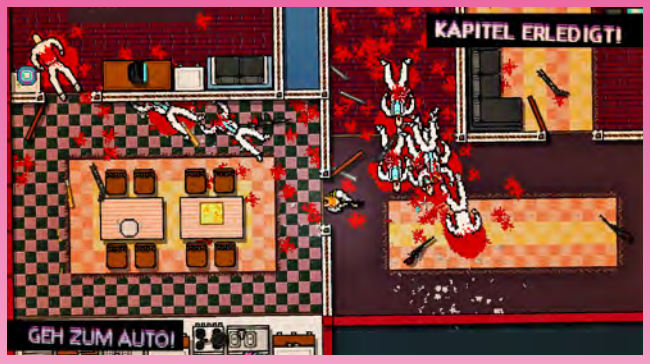
Nur als Download erhältlich!

N-ZONE AWARD STIL

HOTLINE MIAMI COLLECTION

Action Schießen, sterben, neu versuchen – ein Indie-Meilenstein erscheint zum ersten Mal auf einer Nintendo-Konsole, inklusive Fortsetzung.

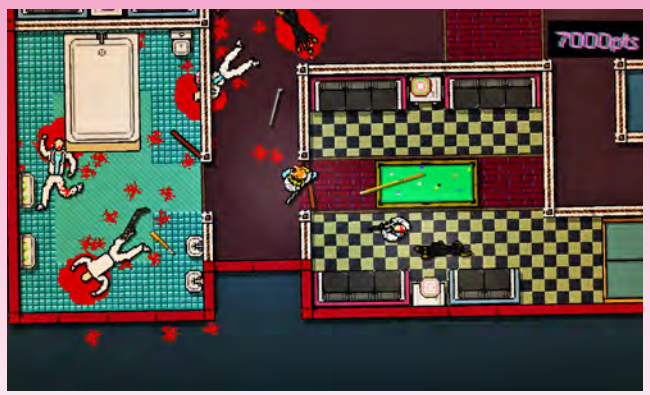
Noch vor zwei Ausgaben bekundeten wir im Test von Katana Zero, wie schade es ist, dass der Indie-Hit Hotline Miami nie den Weg auf die Switch gefunden hat. Inzwischen ist die Collection mit beiden Spielen als Download veröffentlicht worden – wenn doch nur alle unsere Wünsche so schnell in Erfüllung gingen! Wir haben uns das Spieleduo natürlich sofort unter den Nagel gerissen und sind ein weiteres Mal in die neonfarbenen Albträume Hotline Miami und Hotline Miami 2 hinabgestiegen, haben Tiermasken aufgesetzt und Pixel-Blutbäder angerichtet. Und gestorben sind wir natürlich auch sehr oft.



Wenn ihr eure „Arbeit“ erledigt, also alle Feinde getötet habt, flieht ihr zum Auto, das Level ist abgeschlossen und eure Leistung wird bewertet.

Der Telefonmann

Miami, 3. April 1989. Unser Telefon klingelt. Wir wissen nicht, wer uns am anderen Ende des Hörers den Auftrag erteilt, aber wir gehorchen. An der angegebenen Adresse räumen wir alle Gegner aus dem Weg. Mal sollen wir einen Koffer sichern, mal „das Anwesen säubern“, aber das Spielprinzip bleibt fast immer gleich: Aus der Vogelperspektive steuern wir unsere Antihelden durch simpel gestaltete, aber dennoch stilvolle Levels, immer auf der Hut und voller Adrenalin, denn sobald wir einen Treffer abbekommen, sind wir tot. Wie in Top-down-Shootern üblich, kontrollieren wir unsere Spielfigur mit dem einen Stick, mit dem anderen legen wir die Angriffsrichtung fest. Per Schultertasten markieren wir Feinde, die wir ins Fadenkreuz genommen haben, wir können aber auch frei zielen. Die Kontrolle entspricht der aus den anderen Konsolenumsetzungen der Titel, ohne Frage aber fühlt sich die Steuerung mit einem Pro-Controller präziser an als mit den Joy-Cons und das Markieren von Feinden gestaltet sich oft fummelig. Aber der Tod gehört zum Erlebnis Hotline Miami dazu, mit nur einem Knopfdruck starten wir sofort den nächsten Versuch. Die verheerende Wirkung der Waffen von Shotguns bis zu Baseballschlägern wird blutig in Szene gesetzt – Hotline Miami richtet sich, nicht nur wegen der harten Gewalt, definitiv an erwachsene Spieler. Der



Nutzt es aus, dass euch Gegner durch verschlossene Türen nicht sehen können. Mit Überraschungsangriffen könnt ihr auch Feinde mit Schusswaffen ausschalten.

In Hotline Miami 2 wechselt ihr öfter den Charakter und die Levels sind weitläufiger. Ärgerlich, wenn ihr von Feinden außerhalb des Sichtfeldes erschossen werdet.

Bosskämpfe gibt es gelegentlich auch, aber die sind allesamt nicht besonders aufregend, herausragend gestaltet oder eindrucksvoll inszeniert.

In beiden Spielen schaltet ihr Tiermasken frei, die euch diverse Boni verleihen: Hunde greifen euch etwa nicht an oder ihr startet mit einem Messer.

klasse Synthwave-Soundtrack und die minimalistische Optik ergeben eine einzigartige Mischung, die zwar mit etwa fünf Stunden Umfang nicht allzu lange, aber sehr gut unterhält, Durchhaltevermögen, schnelle Reaktionen und eine gewisse Frusttoleranz vorausgesetzt. Durch Masken mit diversen Boni sowie versteckte Rätsel besteht die Möglichkeit, die Spielweise zu variieren und Geheimnisse zu entdecken.

Größer ist nicht besser

Hotline Miami 2 macht nichts eklatant anders als der erste Teil, bietet aber ein wenig mehr spielerische Abwechslung, zum Beispiel durch die Möglichkeit, mehrere unterschiedliche Charaktere zu steuern, oder diverse neue Maskeneffekte. Die Handlung in der Fortsetzung ist komplexer, verliert dadurch aber auch ein wenig an Dynamik. Die Levels sind größer, wir können uns hier per Touchscreen einen besseren Überblick über die Umgebung verschaffen. Dieser Faktor jedoch sorgt des Öfteren fürs Ableben in Hotline Miami 2, wenn einen mal wieder ein Feind außerhalb des Sichtradius erschießt. Der Level-Editor, den PC-Spieler obendrauf bekamen, fehlt. Obwohl die Fortsetzung also nicht an die Brillanz des Erstlings anknüpfen kann, sind der Soundtrack und die hübsch hässliche Retro-Pixeloptik auch hier eine Freude. Außerdem ist die Spielzeit mit etwa zehn Stunden doppelt so lange wie die von Hotline Miami.

Time to kill?

Hotline Miami griff schon früh (das Spiel erschien 2012) den heute noch anhaltenden Trend zu 80er-Jahre-Ästhetik auf und prägte die Spielelandschaft. Muss man die beiden Titel auf der Switch erneut spielen, wenn man mit ihnen bereits vorher Bekanntschaft geschlossen hat? Nein, es gibt keinerlei neue Inhalte oder exklusive Features, welche die Switch-Fassung vom Rest abheben. Und in Sachen Bedienung hinkt die Kontrolle mit Buttons der mit Maus und Tastatur klar hinterher. Ganz frei von Bugs war unser Spielerlebnis auch nicht: Gelegentlich rutschten Gegner durch Türen, massiven Problemen begegneten wir in Hotline Miami und Hotline Miami 2 aber nicht. Solltet ihr Interesse an außergewöhnlichen Indie-Games hegen, Lust darauf haben, die inzwischen Kultstatus genießende Gewaltorgie endlich selbst zu erleben, und die Darstellung von jeder Menge Pixelblut gut verkraften, dann haben wir einen Auftrag für euch: Holt euch die Hotline Miami Collection für Nintendo Switch. **Katharina Pache**

Ist es ein Albtraum? Eine Halluzination? Gerade im ersten Teil wird die Story wunderbar rätselhaft präsentiert.

MEINUNG
Katharina Pache

„Ein Spiel wie ein Film von David Lynch: verstörend, rätselhaft, außergewöhnlich“

Damit beziehe ich mich auf den ersten Teil, die Fortsetzung schlägt nicht mit der gleichen Wucht ein. Man kennt das Prinzip und die merkwürdige, grellbunte Welt voller Psychopathen, Gangster, Prostitutierter und Junkies eben schon. Die Faszination von Hotline Miami überträgt sich kaum, wenn man das Spielprinzip beschreibt oder Screenshots begutachtet. Der Nervenkitzel und die bedrückende Atmosphäre offenbaren sich, wenn man im Wissen, dass man nach einem Treffer ablebt, eine ganze Etage voller Gegner auszuschalten versucht. Beide Hotline Miamis sind dabei keine reinen Action-Games, auch wenn Profis, die die Levels auswendig kennen, in der Lage sind, so zu spielen. Wer Hotline Miami zum ersten Mal oder ohne große Highscore-Ambitionen in Angriff nimmt, setzt neben Treffsicherheit immer auch auf Stealth, Planung und Vorsicht. Dabei muss man bedenken: Schusswaffen sind zwar sehr praktisch, aber auch laut – sie locken Feinde aus der Nähe an. Sollten euch die aktuelleren Indie-Games Katana Zero und Ape Out gefallen haben, dann ist Hotline Miami ebenfalls eine Empfehlung wert.

Infos

Termin:	19. August 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Dennaton Games
Preis:	24,99 Euro

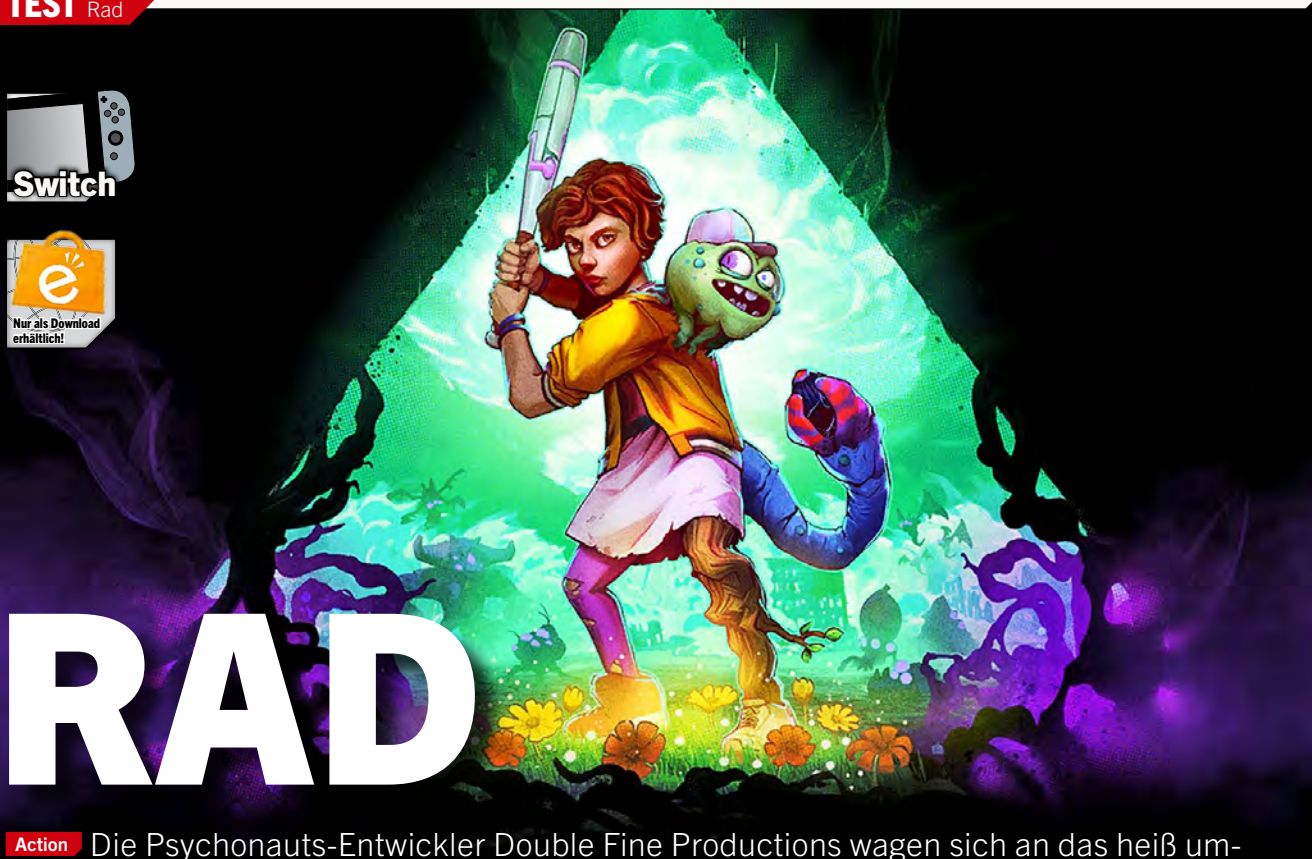
Pro & Contra

- ✚ Simple, aber suchterregende Action
- ✚ Herausragende Synthwave-Musik
- ✚ Düstere, interessante Storys
- ✚ Kompromisslose, stilvolle Präsentation
- ✚ Beide Spiele enthalten …
- ➖ … aber Hotline Miami 2 ist nicht so gut wie Teil eins
- ➖ Steuerung teilweise etwas fummelig
- ➖ Ein paar Bugs

Wertung

8/10

„Düstere Gewaltorgien mit 80er-Jahre-Flair und ‚Noch ein Versuch‘-Suchtfaktor“



Switch

Nur als Download erhältlich!

RAD

Action Die Psychonauts-Entwickler Double Fine Productions wagen sich an das heiß umkämpfte Roguelike-Genre. Rad spielt in einer von Mutanten verseuchten, postapokalyptischen Welt, in der nur wir unsere kleine Siedlung vor dem Untergang bewahren können. Inwieweit sich der Titel von der Konkurrenz unterscheidet, erfahrt ihr bei uns im Test.

In Rad ist die Welt gleich zwei Mal untergegangen. Die Reste der Menschheit haben sich in kleinen Siedlungen zusammengeschlossen. Eigentlich läuft alles ganz gut, doch nun geht unserem Dorf die Energie aus. Um uns vor dem sicheren Tod zu retten, müssen wir also in das von Mutanten verseuchte Brachland reisen und eine neue Energiequelle finden. Damit wir jedoch die Strahlung überleben können, werden wir vom Dorfältesten neu erschaffen und mit einem Baseballschläger ausgerüstet. Nun können wir uns selbst verschiedene Mutationen aneignen und sind hoffentlich für die Gefahren der Ödnis gewappnet. In typischer Roguelike-Manier war es das auch mit der Handlung. Also springen wir gleich zum interessanten Part: dem Gameplay.

Roguelike bleibt Roguelike

Abgesehen von der eher untypischen Entscheidung, den Spieler mit einer Nahkampfwaffe in die Schlacht zu schicken, spielt sich Rad wie ein normaler Roguelike-Actiontitel. Nachdem wir einen der drei Schwierigkeitsgrade und unsere Figur ausgewählt haben, geht's ab ins Spiel. Wir bewegen uns in der von den 1980er-Jahren inspirierten, farbenfrohen 3D-Umgebung und besiegen Monster. Sollte die Zahl unserer Herzen auf null sinken, ist unser Lauf vorbei und wir fangen von vorne an. Jedoch schalten wir im Laufe der Zeit immer mehr Mutationen und Items frei, mit denen wir uns in zukünftigen Versuchen ausrüsten können. Um von einem Abschnitt in den nächsten zu gelangen, müssen wir zwei bis drei Statuen finden und diese aktivieren. Dadurch öffnet sich ein versteckter Tempel, in welchem ein Bosskampf auf uns wartet. Haben wir diesen erfolgreich bestritten, dürfen wir in das nächste Areal vorrücken. Insgesamt müssen wir so sechs Welten absolvie-

Mit DLC gibt es elf verschiedene Figuren, die sich optisch unterscheiden. Cy schalten wir bereits nach unserem ersten erfolgreichen Lauf frei.

Erst, wenn wir die benötigte Anzahl an Schreinen in einem Level erfolgreich aktiviert haben, ist der Weg zum Bosskampf für uns verfügbar.

In solchen Tempeln verstecken sich die Bosse eines jeden Abschnittes. Hier befindet sich auch ein kleiner Shop, mit dem wir uns für den Bosskampf wappnen können.

ren, bevor wir zum Endboss gelangen und den Lauf erfolgreich abschließen können. Ein nettes Feature: Überall, wo wir hintreten, hinterlassen wir eine Spur aus Gras, welche unsere Geschwindigkeit beim Zurückgehen erhöht. Selbstverständlich wäre das Abschlachten der Monster mit nur einer Keule bewaffnet relativ eintönig. Es gibt zwar mehrere Waffen, die wir zu Beginn einer Partie auswählen können, jedoch teilen sie sich alle das gleiche Angriffsmuster. Dieses besteht aus drei aufeinanderfolgenden Schlägen, einer aufladbaren Wirbelattacke, einem Tritt in der Luft und einer Art Sprungangriff. Ein Tutorial oder Ähnliches gibt es nicht, lediglich Tipps im Ladebildschirm machen uns auf die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten aufmerksam. Von der Existenz der Wirbelattacke haben wir etwa erst nach vier Stunden Spielzeit erfahren, wirklich nützlich ist diese aber sowieso nicht.

RADiation für Mutation

Doch es gibt ja noch die verschiedenen Mutationen. Diese erhalten wir entweder durch Items aus diversen Shops, durch Statuen, die sich in unterirdischen Tunnelsystemen befinden, oder ganz klassisch durch Erfahrungspunkte, genannt RADs. Als Verstärkungen gibt es Exomutationen, die das Aussehen unserer Figur merklich verändern und uns aktive Fähigkeiten verleihen. Wir werfen unseren Arm als Bumerang, erzeugen freundliche Mutanten, hinterlassen ein Projektile verlangsamendes Gas oder vergiften Feinde mit unserem Schlangenkopf. Die verschiedenen Mutationen lassen sich übrigens alle verbessern, wodurch sie an Kampfkraft gewinnen. Zusätzlich kann man mit genügend Einfallsreichtum auch Fähigkeiten miteinander kombinieren. Hinterlassen wir erst Gas und schießen dann mit einem Feuerball darauf, fängt der Boden an zu brennen. Neben den Exomutationen gibt es auch noch Endovarianten. Diese geben uns passive Verstärkungen, wie Immunität gegen Säure oder eine erhöhte Chance auf kritische Treffer. Upgrades für unsere Lebensleiste, welche zu Beginn aus sechs halben Herzen besteht, lassen primär Bosse fallen. Es gibt zwar eine relativ große Auswahl an Fähigkeiten, der eigentliche Spielstil bleibt jedoch meist gleich. Bekommen wir während eines Laufes keine Mutation, die uns etwas Reichweite gibt, sieht es recht schlecht für uns aus. Die Nahkampfwaffen reichen auf Dauer nämlich nicht aus, um die immer stärker werdenden Mutanten abzuwehren, und wir wollen so früh wie möglich Distanz zu ihnen aufbauen. Auch die verschiedenen Figuren bieten leider keine Abwechslung, was das Gameplay angeht, denn alle Charaktere spielen sich exakt gleich. Man sollte sie also eher als Skins bezeichnen. Als Währung dienen im Spiel übrigens Kassetten, Schlüssel werden durch Floppy-Disks dargestellt. Mit den Disks öffnen wir Truhen, in denen benutzbare Gegenstände oder mächtige Artefakte auf uns warten. Darunter befindet sich auch eine VHS-Kassette, mit der wir ein zweites Leben erhalten. Retro pur!

Spaßig mit Mängeln

Beim Testen wurde das Spiel von langen Ladezeiten und einigen kleinen Rucklern geplagt. In Sachen Umfang und Diversität hängt der Metzelspaß Spielen wie Risk of Rain 2 (erscheint noch diesen Sommer auf der Switch) oder 2D-Roguelikes wie Enter the Gungeon etwas hinterher. Auch die Entscheidung, Figuren-Skins nur Vorbestellern verfügbar zu machen, beziehungsweise diese als DLC zu verkaufen, nagt an der Qualität des Titels. **Daniel Link**

MEINUNG
Daniel Link

„Rad ist ein nicht perfekter, aber wirklich spaßiger Zeitvertreib für Roguelike-Fans.“

Titel mit Roguelike-Elementen spiele ich wirklich gerne. Auch Rad hat mir einiges an Freude bereitet. Jedoch muss man dem Titel sein recht eintöniges Gameplay im Vergleich zu vergleichbaren Spielen und die nicht vorhandenen Unterschiede der verschiedenen Figuren vorhalten. Auch hätte man den Schwierigkeitsgrad noch mal um einiges anziehen können: Roguelike-Veteranen werden wohl sehr schnell von Rad gelangweilt sein. Dem Spiel kommen jedoch sein trotz allem angenehmes Kampfsystem und die ansprechenden Visuals im Retro-Style zugute. Außerdem ist das Gras, mit dem Backtracking um einiges komfortabler wird, eine sehr gute Ergänzung, welche sich zukünftige Titel gerne abschauen können. Alles in allem ist Rad ein spaßiger Zeitvertreib und bei dem recht niedrigen Preis auch sein Geld wert.

In diesem unterirdischen Tunnelsystem finden wir neben Statuen auch einen Shop, in dem wir nützliche Items kaufen können.

Infos

Termin:	20. August 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Double Fine Productions
Preis:	19,99 Euro

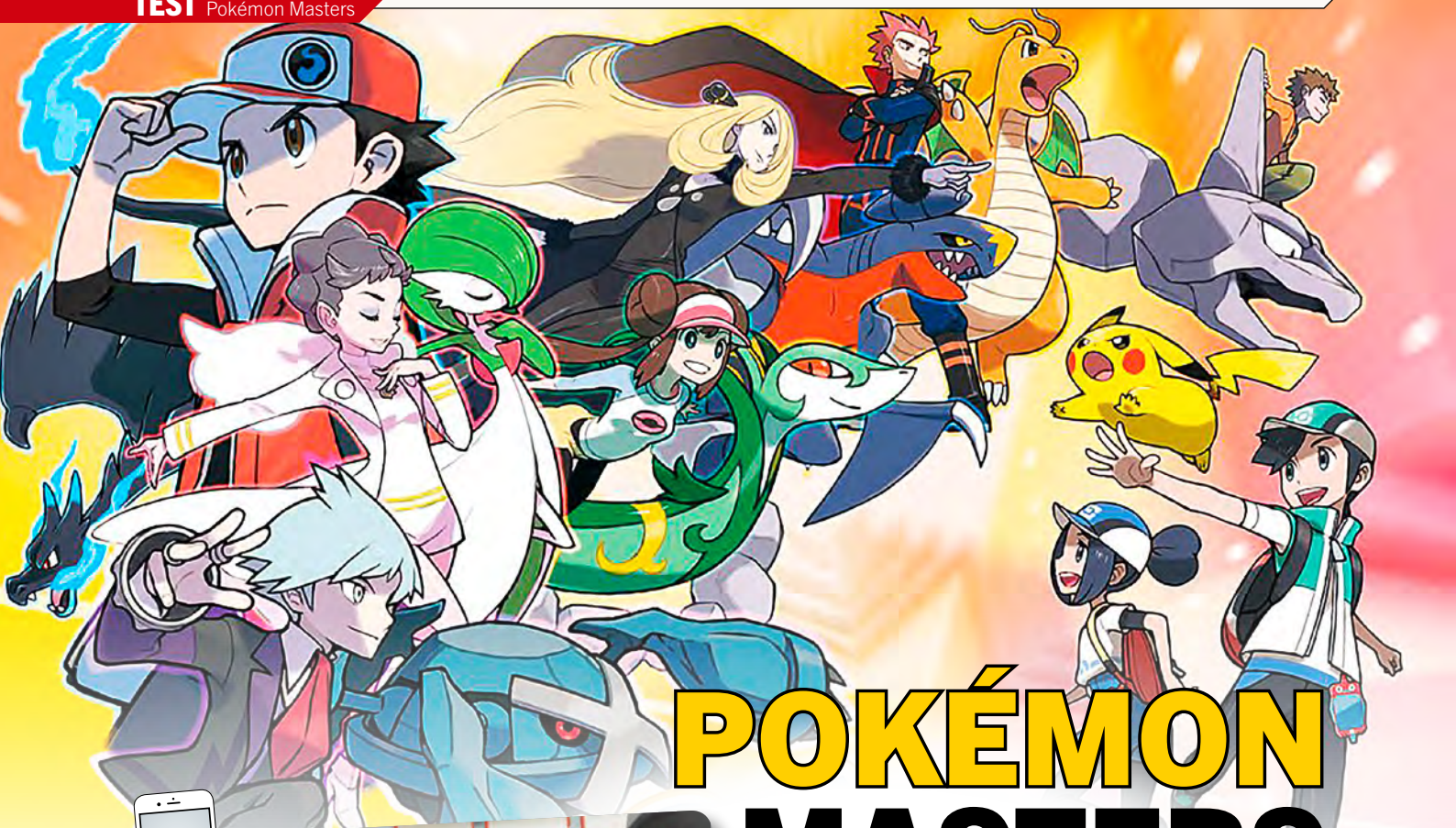
Pro & Contra

- ✚ Hübsche visuelle Darstellung
- ✚ Viele freischaltbare Gegenstände
- ✚ Retro-Flair
- ✚ Angenehmes Kampfsystem
- ➖ Relativ eintöniges Gameplay
- ➖ Keine Unterschiede bei den verschiedenen Figuren
- ➖ Wenig verschiedene Waffen
- ➖ Skins kosten extra
- ➖ Kein Koop

Wertung

7/10

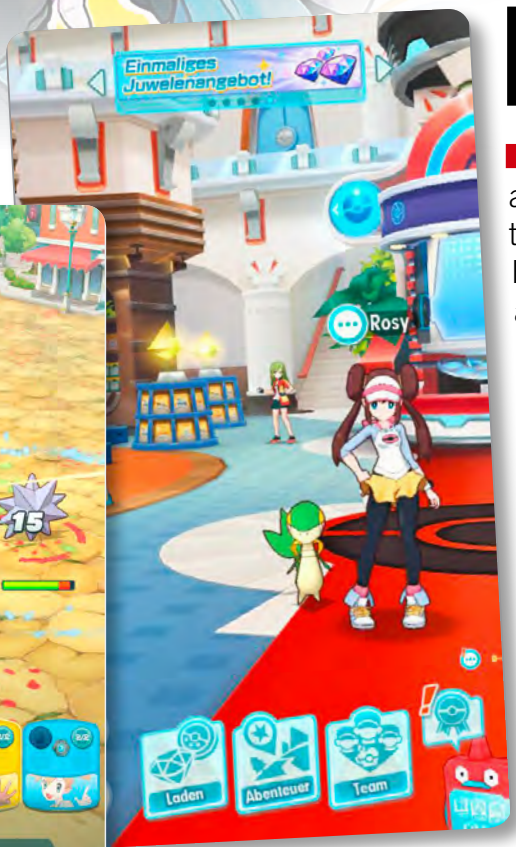
„Unterhaltsames Roguelike-Spiel mit Retro-Flair, aber etwas wenig Abwechslung“



POKÉMON MASTERS

Mobile

Die Kämpfe in Pokémon Masters erinnern an die Gefechte in der Hauptreihe. Elemente, Attacken und Items sollten für den Sieg clever genutzt werden.



Unsere Hauptbasis im Spiel befindet sich, wie zu erwarten, in einem Pokémon-Center. Hier können wir unser Team bearbeiten, neue Gefährten ersteigern und vieles mehr.

Mobile Es ist wieder so weit. Der erfolgreichste auf Smartphones veröffentlichte Pokémon-Titel, Pokémon Go, erschuf einen so riesigen Hype, dass sich dieser über die Spielewelt hinaus zum Phänomen entwickelte. Und diesmal?

Kaum eine andere Franchise ist so langlebig: Selbst nach über 20 Jahren zieht Pokémon noch immer Spieler aus allen Ecken der Welt in seinen Bann. Das Sammelphänomen scheint seinen Reiz einfach nicht zu verlieren. Das lässt vermuten, dass Pokémon Masters auch wieder für jede Menge Wirbel sorgen wird. Diesmal handelt es sich nicht wie bei Pokémon Go um einen Augmented-Reality-Titel – ein Spiel in der echten Umgebung, welches jene mit virtuellen Spielaspekten erweitert.

Die Spielerfahrung von Pokémon Masters ist Story-basiert und konzentriert sich auf klassische Kämpfe. Entwickler hinter dem 3v3-Mobile-Game ist das Studio DeNA, das bereits in der Vergangenheit mit Nintendo bei erfolgreichen Spielen wie Super Mario Run und Animal Crossing: Pocket Camp zusammengearbeitet hat. Doch was genau können sich Spieler jetzt eigentlich von dem Titel erwarten?

Nostalgie als Wunderwaffe

Bereits in den ersten Spielsekunden überkommt einen das warme und wundervolle Gefühl von früher. Das liegt vor allem an den vielen Nostalgieknöpfen, die das Abenteuer betätigt. Neben dem neu arrangierten Originalsoundtrack liegt das an den guten alten Freunden, die das Spiel uns an die Seite stellt: Misty und Rocko. Gekämpft wird nämlich durchgehend im Dreiergespann. Pokémon Masters setzt zwar auch

auf das traditionelle Sammelsystem, doch anstatt ikonischer Taschenmonster sammeln wir diesmal fest besetzte Trainer-Pokémon-Duos. Partner unseres selbst erstellen Charakters ist natürlich niemand geringeres als Pikachu. Durch erfolgreich abgeschlossene Haupt- und Nebenkapitel, sogenannte Missionen (Herausforderungen), spezielle Events oder schlicht das tägliche Einloggen erhalten wir Kristalle. Diese Währung erlaubt es uns, wie so typisch für Mobile-Spiele, zufallsgeneriert neue Gefährten freizuschalten. Das öffnet natürlich dem Entwickler die Tür für In-App-Käufe. Jene haben sich während des Testens aber zu keinem Zeitpunkt unfair platziert oder störend angefühlt. Die Handlung von Pokémon Masters ist kaum der Rede wert: Auf der künstlichen Insel Passio versammeln sich zahlreiche bekannte Trainer aus aller Welt, um in der World Pokémon Masters ihre Kräfte zu messen. Dazu dienen bekanntlich am besten Duelle.

Keine sonderliche Überraschung: Team-Rocket-ähnliche Raufbolde gibt es im Spiel natürlich auch. Die dürfen in keinem Pokémon-Titel fehlen.

Cleveres 3v3-Kampfsystem

Kern ist und bleibt das clevere Nutzen der verschiedenen Elementklassen. Kämpfen wir also zu einer Phase des Abenteuers vermehrt gegen Trainer mit Feuer-Pokémon, dann bietet es sich an, die Wasser-Trainerin Misty ins Team zu holen. Für jede Attacke werden ein oder mehrere Teile einer Füllleiste aufgebraucht, was dem Spieler zusätzlich ein strategisches Vorgehen abverlangt. Des Weiteren können wir nach einer bestimmten Anzahl an Angriffen eine verheerende und cool inszenierte Spezial-Attacke ausführen. Zwar gibt es einen Koop-Modus, aber eine PvP-Funktion vermissen wir. Gerade mit Freunden wäre diese sicherlich spaßig gewesen.

Auch bezüglich der typischen Trainer-Stereotype erinnert Pokémon Masters an die Originalteile und lässt uns zum Beispiel Duelle gegen Schwimmer oder Schüler bestreiten. ➧

➧ Die Gefährten und ihre Partner sind fest vorbestimmt. Einige davon sollten Veteranen aus alten Ablegern bekannt vorkommen.

Pokémon Masters gelingt es, das bekannte Kampfprinzip der Originalteile gekonnt auf das Mobile-Phone zu übertragen. Klasse!

Ein charmanter Look

Pokémon Masters verzichtet auf eine frei begehbare Welt und präsentiert sich rein durch schön gestaltete Menüs und Textboxen. Mittelpunkt ist klassisch ein Pokémon-Center. In diesem können wir zwar nicht herumlaufen, uns jedoch umschauen. Hier sprechen wir mit Charakteren, die oft hilfreiche Tipps für uns haben, kaufen Gegenstände ein oder schrauben an unserem Team. Es gibt zwar eine simple englische Sprachausgabe, die durchaus Charme beweist, brauchen tut man sie aber nicht. Die minimalistische Inszenierung fällt zu keinem Zeitpunkt negativ ins Gewicht. Ganz im Gegenteil! Die Gestaltung eignet sich perfekt für kurze Spielsessions in Bus oder Bahn und selbst für längere Wartezeiten beim Arzt. Mit Pokémon Masters macht die Reihe – mal wieder! – alles richtig und landet gekonnt den nächsten Mobile-Hit. Wer in Pokémon Go stets die klassischen Kämpfe vermisst hat, der kommt hier voll auf seine Kosten. Technische Mängel fanden sich während unserer kompletten Spielzeit keine. Durch die simple, aber süchtig machende Gestaltung des Spiels dürften nicht nur Fans der ersten Stunde, sondern auch Spieler, die bisher kaum Kontakt mit den Taschenmonstern hatten, ihre Freude mit Pokémon Masters haben. **Maci Naeem Cheema**

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

„Pokémon Masters mixt gelungen Charme, Nostalgie und das Spielprinzip der Hauptreihe."

Schade, aber die vollwertigen Pokemon-Titel überzeugen mich trotz Nostalgiefaktor schon eine ganze Weile nicht mehr. Egal ob Sonne & Mond oder die anstehenden Schwert & Schild, mich lässt's auffällig kalt. Für mich als Teil jener Generation, die mit Game Boy und Linkkabel im Gepäck durch die Nachbarschaft gestreift ist und im Pausenhof mit den neuesten Errungenschaften geprahlt hat, wird mit vielen der aktuellen Mobile-Ableger aber ein kleiner Traum wahr. Pokémon Go hat mich für eine verdammt lange Zeit zum „Smartphone-Zombie" gemacht und mit Pokémon Masters bekomme ich endlich das, was ich auf dem Smartphone so kläglich vermisst habe: die ikonischen und strategischen Poké-Kämpfe. Gepaart mit den neu arrangierten Stücken des Soundtracks und dem charmanten Look ergibt sich meine aktuell meistgeklickte App auf meinem Smartphone. Das heißt schon was!

Infos

Termin:	29. August 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	DeNA
Entwickler:	DeNA
Betriebssystem:	Android, iOS
Bezahlmodell:	Free2play mit In-App-Käufen

Pro & Contra

- ✚ Gelungene Mobile-Adaption der Pokémon-Essenz
- ✚ Spannende & strategische Kämpfe
- ✚ Neu arrangierter Originalsoundtrack
- ✚ Tolle minimalistische Inszenierung
- ✚ Trotz In-App-Käufen stets fair
- ✚ Technisch einwandfrei
- ✚ Online-Koop-Modus freischaltbar
- ✚ Viele bekannte Gesichter der Pokémon-Reihe
- ➖ Kein PvP-Multiplayer
- ➖ Kein Erkunden möglich
- ➖ Sehr teure In-App-Käufe
- ➖ Uninteressante Handlung
- ➖ Nach Abschließen der Story viel Grinding

Wertung

8/10

„Kombiniert gekonnt Stärken der Originalteile mit den Vorzügen des Smartphones"

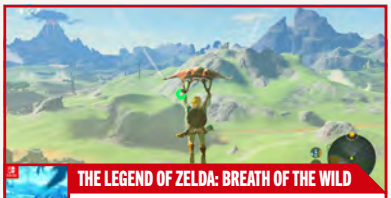
Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Astral Chain** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Skylanders Imaginators** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Starlink: Battle for Atlas** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Umfangreich, komplex, durchweg sympathisch – ein tolles Strategie-Erlebnis!

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Sid Meier's Civilization 6** Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Wertung: 8 | Hersteller: Soedesco
- **Unravel 2** Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Yoshi's Crafted World** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

The Vanishing of **Ethan Carter**

Edith Finch, Ethan Carter … an Adventures mangelt es der Switch derzeit nicht!

Während wir What Remains of Edith Finch in der letzten Ausgabe mit einer guten 8 von 10 bewerteten, muss sich der verschwundene Ethan Carter in dieser Ausgabe mit einem kleinen Kasten begnügen – sorry, Ethan, in diesem Monat haben andere Titel den Testbereich belegt! Aber nun zum Spiel: Die Entwickler The Astronauts bezeichnen The Vanishing of Ethan Carter als Horror-First-Person-Adventure. Ihr erkundet die verlassene Ortschaft Red Creek Valley und löst Kriminalfälle – dabei kommt euch eure Fähigkeit, an Tatorten in die Vergangenheit blicken zu können, sehr gelegen. Zwar sind die Rätsel, die ihr im Verlauf des etwa fünfstündigen Abenteuers löst, nicht allzu komplex, aber immerhin kreativ aufgebaut. Ab und an mangelt es The Vanishing of Ethan Carter an Spielerführung und das Finale der Geschichte enttäuscht nach dem spannenden Anfang der Handlung. Adventure-Liebhaber kommen dennoch auf ihre Kosten.

Katharina Pache

SIMULATION

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR SWITCH ED.
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software
Für Serien-Fans und Switch-Besitzer top, für Neueinsteiger allemal einen Blick wert

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

Little Dragons Café
Wertung: 6 | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

NBA 2K19
Wertung: 8 | Hersteller: 2K Games

NBA 2K Playgrounds 2
Wertung: 7 | Hersteller: 2K Games

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Wolfenstein 2: The New Colossus
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Collection of Manar
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

The World Ends With You – Final Remix
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eSho p erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

Azure Striker Gunvolt: Striker Pack
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Battle Chef Brigade
Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network

Bayonetta
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Danmaku Unlimited 3
Wertung: 8 | Hersteller: Doragon

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

Superhot
Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team

Super Hydorah
Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Wertung: - | Hersteller: -

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

Hyper Light Drifter – Special Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclasts
Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Boy und das Verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

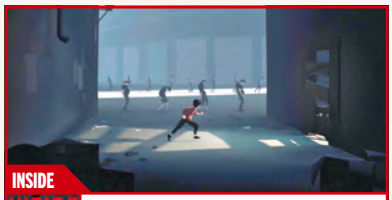
Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

World Conqueror X
Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Automachef
Wertung: 7 | Hersteller: Team17 Digital

ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

What Remains of Edith Finch
Wertung: 8 | Hersteller: Annapurna Games

MUSIKSPIEL

DEEMO
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

VOEZ
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: 8-4
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

Child of Light Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

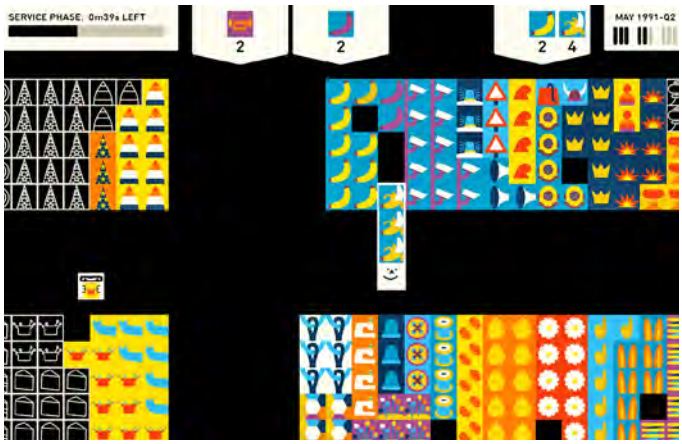
Salt and Sanctuary
Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios

World of Final Fantasy Maxima
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Wilmot's Warehouse

Ihr mögt es, wenn Sachen ihre Ordnung haben? Dann haben wir das richtige Spiel für euch.

In Videospielen bereiten uns mitunter Dinge Spaß, die uns in der Realität nerven oder langweilen. Aufräumen zum Beispiel! Wenn der Inhalt jeder meiner Schublade so schön geordnet und sortiert wäre wie der Inhalt meiner Truhen in Minecraft … aber egal, hier geht es um Wilmot's Warehouse, ein Indie-Game, bei dem ihr als Angestellter eines Lagers dafür zuständig seid, ankommende Lieferungen zu verstauen und an die Kundschaft herauszugeben. Nach welchem System ihr euer Lager ordnet, ist ganz euch überlassen – Hauptsache, ihr findet euch zurecht und eure Kunden müssen nicht warten! Die Entwickler bezeichnen ihr charmantes Werk als Spiel für alle, die gerne organisieren. Wilmot's Warehouse unterstützt außerdem einen Koop-Modus, bei dem ihr mit eurem Partner über die korrekte Platzierung der Enten, Mikroskope, Bumerangs und was sonst noch so bestellt wird, streiten könnt. Wilmot's Warehouse kostet etwa 14 Euro. **Katharina Pache**



SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SUPER MARIO ODYSSEY

Arbeitet Nintendo an einer Neuauflage von Super Mario Sunshine oder am zweiten Teil von Super Mario Odyssey? Dazu kursieren derzeit Gerüchte. Marios erste Weltreise hat sich jedenfalls als Switch-Dauerbrenner etabliert.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

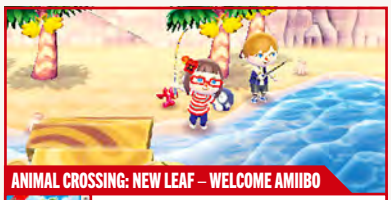
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

E-Sport ist kein Sport – behaupten verschiedene Gremien, die fälschlicherweise der Meinung sind, sie würden E-Sport definieren. Das darf aber nur einer: die Video- und Computerspieler.

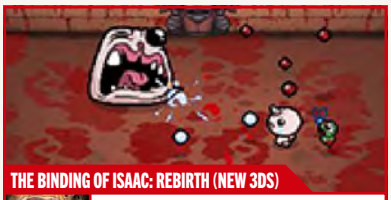
Knapp 120 Seiten lang ist das Rechtsgutachten, das im Auftrag des Deutschen Olympischen Sportbundes mit vier Worten zusammengefasst werden kann: E-Sport ist kein Sport. Zunächst mal deshalb, weil körperliche Aktivität fehle. Ignorieren wir mal kurz Fragen zu Auge-Hand-Koordination in Starcraft und ähnliche Komponenten: Wenn Phil Taylor seine Wampe auf eine Bühne wuchtet, um Dartpfeile auf eine Zielscheibe zu werfen, IST das ein Sport? Daumen hoch zu dieser Entscheidung, mir würde auch noch ein anderer Finger zum Anheben einfallen. Am Gemeinwohl fehle es ebenfalls. Ich wage sehr zu bezweifeln, dass es irgendeine Form gemeinsamer Tätigkeit auf diesem Planeten gibt, die in unzähligen kleinen Gruppen mehr Menschen zusammenbringt, als das Videospiele schaffen. Auch ein Verstoß gegen Grundwerte liege vor, so der Rechtsbericht. Nachfrage: wessen Grundwerte? Und inwiefern werden diese verletzt? Wer der Meinung ist, in einem Counter-Strike würden Menschen statt Polygone „verletzt", der erfährt keinen Grundwertverstoß, sondern schlicht einen Irrtum.

E-Sport-Ansage

Olympisch ist hier in erster Linie mal eines: das Überschätzen der Wichtigkeit der eigenen Meinung für den E-Sport. Denn was Sport ist, bestimmt nicht irgendein Gremium, das ein Rechtsgutachten zu dem Thema beitreibt. Was Sport ist, bestimmen diejenigen, die ihn betreiben – also wir Videospieler. Die E-Sport-Debatte ist keine Debatte. Sie ist eine Ansage – an diejenigen, die dem kuriosen Trugschluss unterliegen, sie hätten da irgendetwas zu steuern oder zu entscheiden. Stimmt nicht! Wir küren unsere Disziplinen. Wir entwerfen unsere Regelwerke. Wir gründen unsere Ligen. Wir bauen unsere Infrastruktur. Wir füllen unsere Arenen. Wir verteilen unsere Preise und unseren Applaus. Wir küren unsere Champions. Wir brauchen euch nicht. Die Einladung, E-Sport als Ausdruck einer digitalen Wettkampfgeneration in das klassische Sportverständnis mit aufzunehmen, ist genau das: eine Einladung des Neuen an das Alte. Sie ist in keiner Form eine Bitte um dessen Segen und schon gar nicht um dessen Erlaubnis. Es ist auch nicht so, dass die E-Sportler unserer Generation jetzt ihr Förmchen und ihr Schäufelchen nehmen und schmollend aus dem Sandkasten zurück nach Hause laufen. Nö, wir machen einfach schulterzuckend einen Schritt zur Seite – denn uns gehört schon längst ein Viertel des Sandkastens. Und wir werden immer gieriger.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

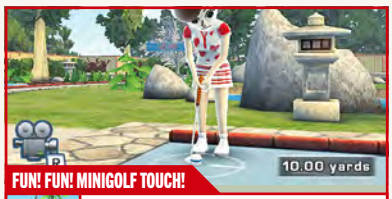
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

Mega Man X (New 3DS)
Wertung: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Demon's Crest (New 3DS)
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

3D Gunstar Heroes
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Blaster Master
Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft

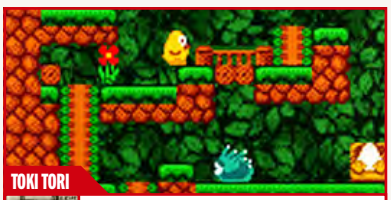
Contra 3: The Alien Wars
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos
Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

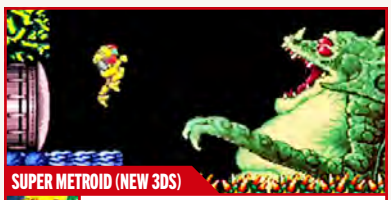
Donkey Kong
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lock'n Chase
Wertung: 8 | Hersteller: Data East

Mario's Super Picross (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

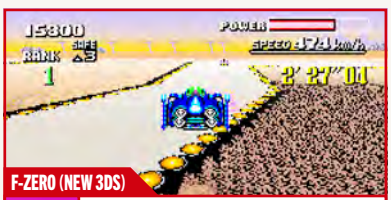
The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Castlevania 3: Dracula's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid 2: Return of Samus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

3D Out Run
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Super Mario Kart (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

Breath of Fire 2 (New 3DS)
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pokémon Kristall
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Unfassbar, wie viele Retro-Cracks unter euch den Mega-Exoten Lester the Unlikely erkannt haben! Am schnellsten unter etlichen korrekten Antworten war der gute Lars aus Hamburg.

Neue Runde, neues Glück! Einst war unser gesuchter Kandidat ein Arcade-Geheimtipp unter Prügelspielfans. Das hatte der Titel vor allem seinem markanten Stop-Motion-Animationsstil, den außergewöhnlichen Moves und natürlich seinen prähistorischen Protagonisten zu verdanken. Gab es übrigens auch für das SNES. Bis heute hat das Spiel eine aktive, leidenschaftliche Fangemeinde – die es sogar geschafft hat, den eigentlich gecancelten Nachfolger doch noch spielbar zu machen.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Die echte Formel 1 hat sich aus der Sommerpause zurückgemeldet, vorne fahren aber immer noch dieselben Verdächtigen mit. Wenn ihr wollt, könnt ihr daran virtuell etwas ändern!

Solltet ihr stolzer Eigentümer einer PS4, einer Xbox One oder eines spieletauglichen Windows-PCs sein und sollte euch obendrein der Bleifuß kitzeln, können wir F1 2019 wärmstens empfehlen. Die neueste Version der Formel-1-Racingserie ist wieder einmal ein hervorragendes Rennspiel geworden. Der generalüberholte Karriere-Modus inklusive Rivalen zeigt sich als echtes Highlight! Besonders witzig fanden wir die mitunter kuriosen Transfers unter den KI-gesteuerten Rennfahrern – eine Neuerung in der Serie. Hier gab es immer interessante, wenn auch vielleicht nicht ganz realistische Entwicklungen – und trotz aller Mühe haben wir es nicht geschafft, Lewis Hamilton an Toro Rosso auszulagern.

SWITCH-ZUBEHÖR IM TEST

Für die Switch gibt es jede Menge Hardware-Zubehör. Wir haben erneut ein Headset sowie ein komplettes Zubehörset inklusive Headset ausprobiert. Was taugen die Accessoires?

TURTLE BEACH RECON SPARK

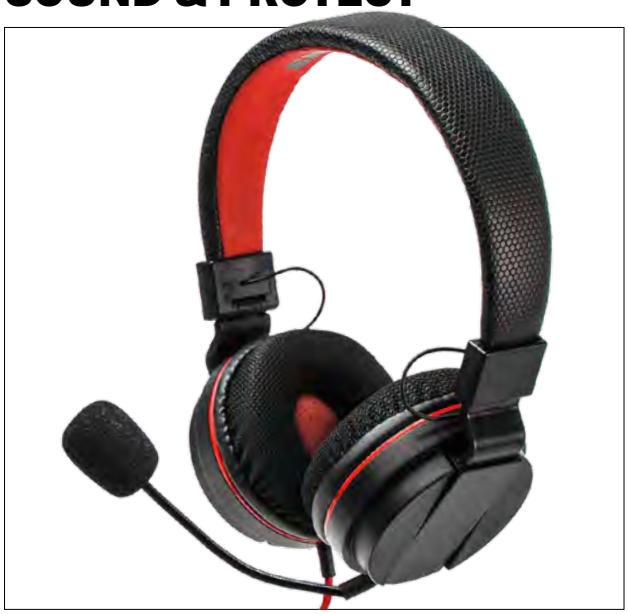
Mal was Anderes: Das Recon Spark fällt nicht nur wegen seines günstigen Preises auf. Die ungewöhnliche Farbkombination aus Weiß mit Akzenten in Lavendel sticht definitiv aus dem schwarzen Headset-Einheitsbrei heraus. Ob die Töne einem zusagen, ist Geschmackssache, natürlich sieht man auf der hellen Oberfläche und insbesondere den Ohrpolstern aus Kunstleder aber schneller Flecken als auf einem dunklen Gerät. Mit einem Preis von etwa 50 Euro platziert sich das Headset von Turtle Beach für Switch, PC und alle Geräte mit 3,5-mm-Klinkensteckeranschluss im unteren Preissegment. Die Verarbeitung ist ordentlich, es gibt aber ein paar spitze Kanten am Plastik; wobei man immerhin mit ihnen beim Tragen nicht in Berührung kommt, sondern nur, wenn man das Headset in die Hand nimmt. Aber nicht alles ist aus Kunststoff, im Bügel steckt Aluminium für mehr Stabilität. Die Polsterung selbst ist ausreichend, nach ein paar Stunden macht sich der Druck auf dem Haupt aber deutlich bemerkbar. Der klare Sound des Turtle Beach Recon Spark überzeugt insgesamt. Außer einem Lautstärkeregler an der linken Hörmuschel und einem Mikro (praktisch: Zum Muten wird es nach oben geklappt) fällt die Ausstattung übersichtlich aus. Die eigene Stimme wird über das Mikrofon eher leise aufgenommen. Das schicke Recon Spark ist in erster Linie für kleine bis mittelgroße Lauscher und Köpfe und damit wohl eher für den durchschnittlichen weiblichen Spieler ausgelegt. Schön für Brillenträger: Dank der Polsterung drücken die Bügel der Sehhilfe nicht schmerzhaft an die Schläfen. Wegen des Kunstleders kann es einem an warmen Tagen aber schnell mal heiß an den Ohren werden, trotz atmungsaktivem Material in der Polsterung.

Katharina Pache

INFOS

Hersteller: Turtle Beach
Preis: ca. 60 Euro
Kompatibel: Switch, Mobil, PC, PS4, Xbox One
Anschluss: 3,5-mm-Klinke

SNAKEBYTE GAMERKIT S SOUND & PROTECT



Das Gamerkit von Snakebyte beinhaltet eine ganze Auswahl an nützlichem Zubehör für die Switch: Neben dem simplen, aber ordentlichen Headset auch eine Display-Schutzfolie, ein Mikrofasertuch zum Putzen der Konsole und vor allem des Bildschirms, sowie kleine Kappen in Schwarz und Weiß für die Analog-Sticks der Joy-Cons beziehungsweise des Pro-Controllers. Die Schutzfolie erfüllt ihren Zweck und ist relativ leicht und schnell angebracht, das Tuch leistet beim Putzen gute Dienste. In dieser Hinsicht also nichts Ungewöhnliches. Interessanter sind die kleinen Gummikappen, die vor allem bei den Joy-Cons für mehr Grip und somit ein angenehmeres Spielen sorgen. Beim Pro-Controller hingegen sind die Kappen weniger nützlich. Das Headset liefert, wie in dieser Preisregion zu erwarten, keine Wunder, ist aber erstaunlich solide und funktionierte in unserem Test über mehrere Wochen tadellos, auch an anderen Geräten als der Switch; dem weit verbreiteten 3,5-mm-Klinkenanschluss sei Dank. Im Kabel befindet sich ein kleiner Inline-Controller zur Steuerung der Lautstärke sowie Stummschaltung des Mikrofons. Die mit Stoff überzogenen Ohrteile und der mit Kunstleder bezogene Bügel sorgen auch bei längeren Sessions für anhaltenden Tragekomfort.

Johannes Gehrling

INFOS

Hersteller: Snakebyte
Preis: ca. 25 Euro
Kompatibel: Switch, Mobil, PC, PS4, Xbox One
Anschluss: 3,5-mm-Klinke

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2019 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

WARIO WORLD

Jump & Run Heutzutage sieht man Griesgram Wario leider nur noch selten in seinen eigenen Spielen – und wenn, dann meistens in den Wario-Ware-Mikrospiel-Sammlungen. Auf dem Gamecube hingegen bekam er sogar seinen eigenen 3D-Hüpfer spendiert!
Wir blicken zurück auf Wario World.

Da hat Wario noch gut lachen. Nur Sekunden nach dieser Szene in der Anfangssequenz wird Warios Schloss samt seinem Reichtum dem Erdboden gleichgemacht.

Die frei begehbare Oberwelt ist winzig und bietet nichts zu entdecken, ist aber sehr hübsch gestaltet. Generell ist Wario World aber ein kleines und kurzes Spiel.

Denkt man an das japanische Entwicklerstudio Treasure, dann kommen einem wohl am ehesten Actiontitel in den Sinn. Kein Wunder, denn das Team hat sich seit seiner Gründung im Jahre 1992 vor allem durch meist bockschwere Shoot 'em Ups wie Ikaruga und Action-Spiele wie Gunstar Heroes einen Namen gemacht. So war denn auch davon auszugehen, dass uns auf dem Gamecube nach dem N64-Effektfeuerwerk Sin & Punishment ein ähnlich gelagertes Abenteuer erwarten würde. Allerdings – warum auch immer – gingen Nintendo und Treasure einen anderen Weg und der Mario-Konzern legte mit Wario World den ersten 3D-Ableger der auf dem Game Boy geborenen Reihe um den Knoblauch liebenden Mario-Antagonisten in die Hände des Studios. 2002 und noch für dasselbe Jahr angekündigt, wanderte Warios 128-Bit-Ausflug schließlich nach mehreren Verschiebungen im Sommer 2003 auf die Nintendo-Konsole. Ein Jump & Run von einem Team, das mit gänzlich anderen Genres groß geworden ist – eine ungewöhnliche Wahl. Jedoch, ihre Kernkompetenz konnten die Männer und Frauen von Treasure auch hier nicht verleugnen. Denn auch wenn in Wario World viel gesprungen und erkundet wird, so sind die Kämpfe gegen zahlreiche Feinde doch ebenfalls ein klarer Fokus des Abenteuers!

Zurück an die Spitze!

Doch erst einmal zur Geschichte, die in bester Pilzkönigreich-Tradition rasant abgehandelt ist: Wario sitzt fröhlich zwischen all seinen ergaunerten Reichtümern in seinem Schloss, als ein ganz besonderer, verfluchter Juwel aus seinem Besitz zum Leben erwacht, die Schätze in alle Winde verteilt, die Gemäuer zum Einsturz bringt und Wario somit zum Obdachlosen macht. Das kann der Stinkstiefel aus Überzeugung natürlich nicht auf sich sitzen lassen und er macht sich auf, sein Hab und Gut wieder einzusammeln und dem bösen Juwel Einhalt zu gebieten. Das ist die Prämisse und bei der bleibt es bis zum Ende auch; dazwischen ist das Gameplay angesiedelt. Von einer frei begehbaren, winzigen Oberwelt aus, die hübsch aussieht, aber leider keinerlei Geheimnisse bereithält, gelangen wir zu insgesamt vier Arealen. Jedes davon beinhaltet zwei Levels, wobei sich das zweite stets erst öffnet, sobald wir das erste absolviert haben. Sind beide Levels geschafft, öffnet sich eine dritte Tür, die uns zum Boss des jeweiligen Abschnits führt – zusätzlich zu Endgegnern am Ende einer jeden Welt. Acht Levels, eine Handvoll Bosse – das hört sich ja nach gar nicht mal so viel an. Und tatsächlich ist der ganze Wario-Spaß auch sehr schnell vorbei. Je nachdem, wie gründlich man die diversen Welten erforscht, dürfte man maximal etwa vier bis sechs Stunden beschäftigt sein.

In den Bosskämpfen gilt es, die Taktiken der fiesen Gesellen zu durchschauen. Dieser Hütchenspieler mit der gesunden Gesichtsfarbe versteckt sich unter seinen Bechern.

Nur wer in den Levels die Augen offen hält, wird auch wirklich alles entdecken. Oft müssen Schalter gedrückt werden, die an anderer Stelle eine Kiste erscheinen lassen.

Manche Feinde benötigen eine bestimmte Strategie, damit wir sie besiegen können. Die Schlangen zum Beispiel vergraben sich im Boden. Was da wohl helfen kann?

Die in luftigen Höhen schwebenden Geschicklichkeitsabschnitte erinnern von ihrer Machart her an die sehr ähnlich gelagerten Sprungpassagen in Super Mario Sunshine.

Jäger und Sammler

Und nach dem Sieg über den dunklen Juwel ist Schicht im Schacht, denn Endgame-Inhalte existieren keine. Dafür haben die Welten prinzipiell einiges zu bieten. Wo man in einem Standard-Mario-Plattformer meist in wenigen Minuten am Ziel angekommen ist, verbringt man in den Levels in Wario World gerne mal 30 bis 45 Minuten. Das liegt primär an den zahlreichen und gut versteckten Sammelgegenständen. In jedem Areal warten acht Schätze auf uns. Findet man alle in einer Welt, schaltet man eine Runde Mikrospiele für Wario Ware, Inc.: Minigame Mania für den Game Boy Advance frei, die man über Linkkabel und das entsprechende Modul absolvieren kann – ein Feature, welches heutzutage wohl nur noch bedingt motivieren kann, sofern man überhaupt noch über die benötigte Hardware verfügt. Weiterhin gibt's stets acht goldene Statuenteile zu finden. Sind alle eingesackt, steigt Warios Lebensenergie um ein halbes Herz. Die pro Welt fünf in Kisten eingesperrten Wichtlinge des Waldes geben uns einerseits Tipps für vor uns liegende Hindernisse mit auf den Weg und sind andererseits notwendig, um die verschiedenen Enden des Spiels freizuschalten. Je mehr befreite Wichtlinge, desto luxuriöser fällt Warios nach dem Endkampf errichtetes, neues Zuhause aus! Und die acht roten Kristalle zu guter Letzt sind notwendig, um überhaupt Eintritt zum Boss des jeweiligen Levels gestattet zu bekommen. Reicht zu Beginn eine Handvoll der roten Kostbarkeiten, müssen wir gegen Ende fast alle davon im Level finden, um voranzukommen. Egal, ob man Komplettist ist oder nicht, ganz kommt man ums Erkunden also nicht herum! Die nur scheinbar geradlinigen Welten bieten in Wahrheit allerlei Ecken, Umwege und versteckte Bereiche, die man nur entdeckt, wenn man die Augen offen hält. So erwarten uns auf unserem Weg und beim Erforschen Geschicklichkeitspassagen, die wir mit Warios relativ übersichtlichem Moveset absolvieren. Er kann einen normalen Hüpfer ausführen, wuchtig mit einer Stampfattacke auf den Boden donnern sowie einen Rempler ausführen und diesen wahlweise mit einem Sprung für einen Weitsprung kombinieren. Außerdem kann er in bester Kirby-Manier mit seinem Mund Luft einsaugen und damit herumliegende Münzen – mit denen wir uns nach einem Game Over einen weiteren Versuch kaufen – einsaugen. Umgebungsobjekte wie klebrige Bälle, an denen wir uns festhalten und damit etwa Abgründe überwinden können, sorgen zusätzlich für Abwechslung. Außerdem steht wie erwähnt die Action im Mittelpunkt. Fast überall und jederzeit auf unserem Weg erwarten uns bunt gestaltete, variantenreiche Widersacher, oft genug in abgesperrten

Immer wieder wird unser Weg durch große Widersacher versperrt. Dann müssen wir etwa die Blüten eines Baumes angreifen oder wie hier einen Anglerfisch erledigen.

Die Levels wirken auf den ersten Blick oft relativ klein. Je mehr wir sie erforschen, desto mehr unterschiedliche Ebenen und versteckte Areale lassen sich jedoch entdecken.

Die Bossgefechte sind nicht schwer, das irre Design der Bösewichte ist aber absolut hervorragend gelungen und passt somit prima zum Bizarro-Image von Wario selbst.

Der letzte Boss des Spiels hat mehr Lebensenergie als die Bösewichte davor, ist ansonsten aber keine große Herausforderung, wenn man weiß, was zu tun ist.

Arenen, die erst von allen Feinden befreit werden müssen, bevor wir weitergehen dürfen. Hier haben die Entwickler klar viel Herzblut investiert, denn in Sachen Kampf-Manöver hat Wario noch deutlich mehr drauf als bezüglich seiner Hüpfheld-Talente. Er kann zuschlagen, mit dem bereits erwähnten Rempler Feinde aus dem Weg rammen, sie hochheben und dann wahlweise herumwirbeln, sie gegen weitere Gegner werfen oder mit ihnen als Zusatzgewicht eine besonders mächtige Stampfattacke ausführen. Halten wir den Wurfknopf besonders lange gedrückt oder wirbeln oft genug mit dem Analogstick, wird die Durchschlagskraft dieser Angriffe sogar noch einmal deutlich erhöht!

Über den Wolken

Gut, prinzipiell bleibt die Struktur in jeder der Welten gleich: mit fixierter Kameraperspektive herumrennen, erkunden und Feinde kloppen. Die große thematische Vielfalt hilft aber in Verbindung mit der kurzen Spielzeit, dass hier dennoch keine Langeweile aufkommt. Einmal sind wir in einem idyllischen Wald unterwegs, dann in einem Zirkus, einer Spukvilla samt anschließendem Friedhof, einer verschneiten Weihnachtslandschaft und anderen Gebieten. Jeder Level versprüht eine ganz eigene Atmosphäre – und die Bosse können in Sachen Varianz ebenfalls

Wario World kommt mit mehreren Enden, die jedoch nicht mehr als unterschiedliche Abschlussbildschirme umfassen und Wario in seinem neuen Zuhause zeigen.

In den Kämpfen müssen wir nicht nur zuschlagen, sondern auch unsere Kraft nutzen, um große Feinde aufzuheben und sie als Behelfswaffe zu benutzen.

Sehr schön ist, dass fast jede Welt mit einem eigenen Gimmick daherkommt. In den Spiegelhallen müssen wir uns oft mithilfe unseres Spiegelbilds orientieren.

Die Levels sind gespickt mit allerlei Sammelkram. Pro Welt gilt es fünf Wichtlinge, acht Goldstatuen-Stücke, acht Schätze und acht rote Diamanten zu entdecken.

mithalten. Besonders schön: Die Bosse sind völlig anders gestaltet, als man das von einem Pilzkönigreich-Abenteuer erwarten würde. Der Popel verschießende Riesenkopf aus Wario Land: Super Mario Land 3 für den Game Boy von 1994 gab ja schon einen Ausblick darauf, dass in den Ausflügen des dicklichen Knoblauch-Connaisseurs alles etwas schräger zugeht. Und in Wario World trifft man dann nicht nur auf einen fliegenden Kopf, der seinem Wario-Land-Gegenstück ziemlich ähnlich ist, sondern zum Beispiel auch auf eine riesige Dinodame im Stringtanga, einen ekelhaften Grünling, der während des Gefechts Hütchenspiele absolviert, einen muskulösen Bullen mit ausgeprägtem Narzissmus – siehe Artwork links – und ein fliegendes Riesenbaby mit Heiligenschein. Schön auch, dass die Bosskämpfe meist zulassen, dass wir entweder mit brachialer Gewalt an sie herangehen oder wahlweise versuchen, die Taktiken der Feinde zu durchschauen, um uns einen Vorteil zu verschaffen. Besser als die Obermotze gefallen uns nur noch die diversen Knobel- und Geschicklichkeits-Untergebiete, die wir in allen Levels durch im Boden eingelassene Falltüren erreichen und für deren Bestehen

Warios Animationen und vor allem seine Mimik sind völlig überzeichnet. Das passt aber zur allgemein bizarren Stimmung des Abenteuers und ist lustig anzusehen.

Die Herausforderungshöhlen verlangen manchmal Sprungtalent, genauso oft aber, dass wir unsere grauen Zellen nutzen und teils recht knifflige Umgebungsrätsel lösen.

Heute nur noch von wenig Nutzen sind diese GBA-Icons, die es für das Finden der Schätze gibt und die Microgames in Wario Ware, Inc: Minigame Mania freischalten.

Fallen wir in einem der Levels in einen Abgrund, so landen wir im Hort der Eindornorns und müssen rasch entkommen, bevor sie uns all unsere Münzen klauen können.

es die erwähnten roten Kristalle gibt. Einerseits müssen dort relativ simple Umgebungsrätsel geknackt werden, was auch schon Spaß macht. Andererseits werden wir aber vor allem auf frei im Raum schwebende Plattformen versetzt, die stark an die Speziallevels aus Super Mario Sunshine erinnern. Und hier gilt es eben, geschickt durch kreative Fallen hindurch und über Hindernisse hinweg zum Ziel zu gelangen. Klar, aufgrund von Warios eingeschränktem Bewegungsspielraum sind diese Areale nicht ganz so herausfordernd und auch qualitativ nicht ganz so brillant wie die Mario-Sunshine-Gegenstücke. Nichtsdestoweniger machen sie aber einen Heidenspaß und sie fühlen sich völlig anders an als der komplette Rest des Spiels! Es ist eine gute Entscheidung, dass auch erkundungsfaule Spieler durch die roten Kristalle quasi zum Absolvieren dieser Abschnitte gezwungen werden, denn es wäre zu schade, würde man sie versäumen. Und die auch heute noch sehr ansehnliche Grafik des Spiels trägt dazu bei, dass man nicht nur die Gerschicklichkeitsabschnitte, sondern das gesamte Abenteuer gerne erlebt. Der bunte Stil passt wie die Faust aufs Auge, Warios Animationen wurden mit viel Mühe und Liebe umgesetzt und die Thematiken der Welten kommen durch viele kleine gestalterische Details ungemein gut rüber.

Zeit für einen neuen Auftritt!

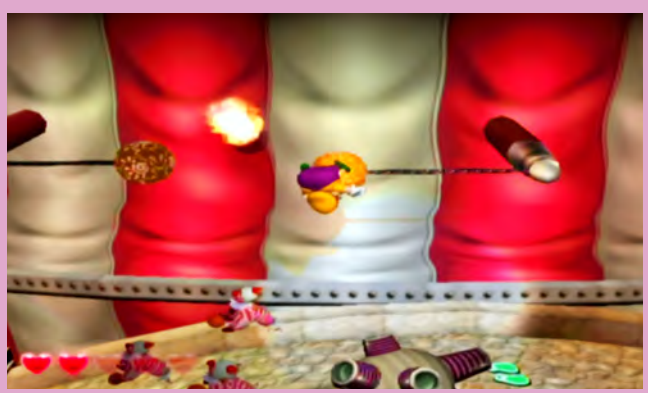
Die fröhlichen Melodien und passende Soundeffekte tun ihr Übriges für ein stimmiges Gesamtbild. Kurz, aber ungemein kreativ und völlig anders als alles, was man sonst aus dem Pilzkönigreich-Mikrokosmos kennt – das ist Wario World! Qualitativ ist es vielleicht nicht vollends gleichauf mit Marios Abenteuern, trotzdem ist es eine Schande, dass wir seit 2003 keinen 3D-Auftritt des dicken Antihelden Wario mehr gesehen haben. Vielleicht ist es auf der Switch endlich so weit? Für eine Fortsetzung würden wir uns wünschen, dass die Verwandlungen aus den 2D-Spielen noch mit dabei sind. Dann wären wir vollauf glücklich! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Überraschend gut gealtert und für Nintendo-Fans auch heute noch einen Blick wert“

Kann Wario World mit Mario-Hüpfern wie Super Mario 64, Super Mario Sunshine oder Super Mario Galaxy mithalten? Nein, objektiv betrachtet wohl nicht. Es ist ein kleineres, ein spielerisch nicht ganz so kreativ gestaltetes Abenteuer mit deutlich weniger Ambitionen. Und trotzdem hatte ich beim erneuten Spielen all die Jahre nach dem Release einen Heidenspaß damit! Was den Wario-Hüpfer auszeichnet, ist seine deutlich weniger nach klassischen Pilzkönigreich-Mustern ausgerichtete Machart. Das fängt bei der Musik in der Oberwelt an, geht über einige ungewöhnliche Levelabschnitte und das prinzipiell relativ brachiale Gameplay und gipfelt in den absolut schrägen Bossen, denen Mario so wohl niemals gegenübertreten dürfte. Daraus ergibt sich eine ganz eigene und ungemein gelungene Atmosphäre. Völlig unverständlich, dass Nintendo bis heute keine HD-Neuauflage geliefert, geschweige denn einen zweiten Teil veröffentlicht hat!

Die Wichtlinge stehen uns mit Ratschlägen zur Seite, sobald wir sie aus ihren Gefängissen befreit haben. Für das beste Ende müssen wir alle von ihnen retten!



Die Levels sind allesamt thematisch sehr unterschiedlich gestaltet. Im späteren Spielverlauf verschlägt es uns in diesen Zirkus samt gefährlichen Trapez-Schwingereien.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
2004 N-ZONE

AUSGABE 10/2004

Das Cover der N-ZONE 10/2004 zierte das Antlitz von Leon Scott Kennedy: Vor 15 Jahren wartete nämlich eine Reportage zu Resident Evil 4 mit neuen Screenshots und einem Interview mit dem Produzenten des Spiels Hiroyuki Kobayashi im Magazin auf interessierte Leser. Es gab in der Ausgabe übrigens noch zwei weitere Interviews mit hohen Tieren aus der Spielebranche: eines mit David Doak im Rahmen der Vorschau zu Second Sight, seinem Action-Adventure mit Telekinese-Twist, und eines mit Nintendo-Deutschland-Chef Bernd Fakesch. Darin ging es neben der dritten Pokémon-Generation und Animal Crossing, das zwei Jahre nach dem Release in den USA endlich auch zu uns kommen sollte, vor allem um Hardware. Doch nicht nur im Interview ging es um neue Geräte. In den News wurde über die Enthüllung des finalen Designs des Nintendo DS berichtet. Spekuliert wurde auch über die nächste Nintendo-Konsole. Der damalige Redaktionsdirektor Hans Ippisch war sich sicher: „Der ‚Gamecube 2' kommt Anfang 2006!" Die Vorschau-Sektion war mit Motoren und Muskeln gefüllt: Need for Speed: Underground 2 und Call of Duty: Finest Hour rahmten ein Double-Feature ein, in dem WWE Day of Reckoning sich mit Def Jam: Fight for NY maß. In der Test-Rubrik konnte Catwoman (69er-Wertung) genauso wenig wie der Film überzeugen, noch schlimmer traf es Asterix und Obelix XXL (56). Besser erging es da Spider-Man 2 (76) für den GBA und Kirby and the Amazing Mirror (83). Die japanische Importversion von Paper Mario 2 (89) bewährte sich trotz Sprachbarriere. Außerdem gab es den zweiten Teil des Entwickler-Tagebuchs zu Biene Maja zu lesen.

DEF JAM: FIGHT FOR NY (GC)

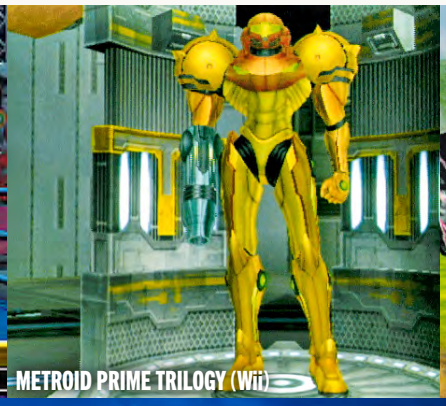
HAMTARO: HAM-HAM GAMES (GBA)

PAPER MARIO 2 (GC)

AUSGABE 10/2009

Die 150. Ausgabe der N-ZONE: Auf dem Cover war zu diesem Jubiläum das Titelbild der allerersten N-ZONE zu sehen. Die Redaktion nahm die Jubiläums-Ausgabe zum Anlass, sich auf eine Zeitreise zu begeben: Zwei Seiten wurden der Premieren-Ausgabe von 1997 gewidmet. Zeitreise-ception sozusagen! Aber auch im Hier und Jetzt tat sich bei der N-ZONE seinerzeit einiges. Die N-ZONE präsentierte sich vor zehn Jahren nämlich in neuem Gewand, mit neuem Look, frischen Rubriken und überarbeitetem Test-System. Außerdem berichteten die Redakteure fleißig von der Gamescom, die damals zum ersten Mal nicht in Leipzig, sondern in Köln stattfand und auf der es von Nintendo selbst leider nichts Neues zu hören gab. Mit Blick auf die Zukunft gab es mit Monster Hunter 3, dem Ego-Shooter Red Steel 2 und Sonic & Sega All-Stars Racing viel, worauf man sich freuen konnte, wobei James Cameron's Avatar mit einer Wertungstendenz von 8 vielleicht zu viel Optimismus entgegengebracht wurde. Im Mittelpunkt der Test-Rubrik, in der insgesamt elf Spiele unter die Lupe genommen wurden, stand die Metroid Prime Trilogy (95er-Wertung). Ebenfalls begeistert war die Redaktion von Professor Layton und die Schatulle der Pandora (90), auch 2009 war man sich wohl nicht ganz sicher, ob und wie man englische Titel übersetzen sollte. One Piece Unlimited Cruise: Das Erwachen des Helden (72) klang als Hybridform ganz angenehm, dafür musste sich das deutsche Publikum anstelle von Spectrobes Origins mit Spectrobes – Der Ursprung (83) abfinden. Wie klingt denn das?

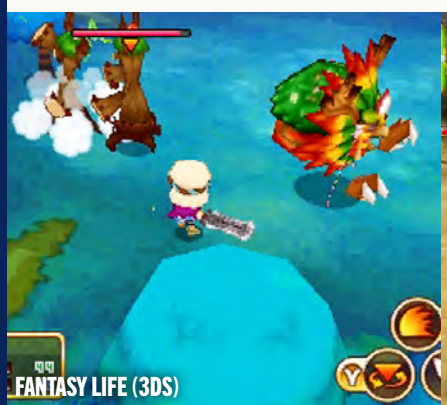
KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS)


METROID PRIME TRILOGY (Wii)

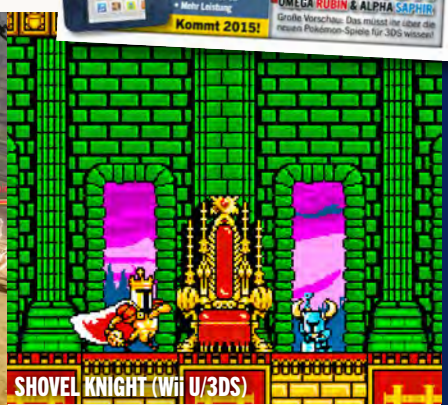
SPECTROBES – DER URSPRUNG (Wii)

AUSGABE 10/2014

Wie schon vor zehn Jahren zeigte sich die Redaktion auch im Jahr 2014 von Nintendos Auftritt auf der Gamescom recht enttäuscht. Dafür schlugen die Nachrichten der Nintendo Direct vom August immer noch Wellen. Wo 2004 das finale Design des Nintendo DS enthüllt wurde, berichtete die N-ZONE genau zehn Jahre später über die New-Modelle des 3DS und 3DS XL. Bei den Tests schien die Flaute anzuhalten, denn derer gab es nur drei neue: Hyrule Warriors (84er-Wertung), Fantasy Life (87) und das Rhythmus-Spiel Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (85). Dafür gab es eine Reportage über den Aufstieg und Fall von 3D-Jump&Runs wie Banjoo-Kazooie und Donkey Kong 64. In der Retro-Rubrik drückten die grünen Ninjas von Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time auf die Nostalgie-Drüse. Die Sehnsucht nach der Vergangenheit wurde schnell wieder kuriert, indem die N-ZONE schmerzhafte unterdrückte Erinnerungen an Zelda's Adventure in einer weiteren Retro-Reportage weckte. In dieser Ausgabe fehlten zwar Lösungen und Tipps, dafür gab es neben einem Haufen Leserbriefe und einem ausführlichen Online-Shop-Abschnitt auch eine vollgepackte Vorschau-Rubrik inklusive Skylanders Trap Team und Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir. Wer Aggressionen abbauen wollte, durfte sich auf die 3DS-Version von Super Smash Bros. freuen, die in der Vorschau schon angespielt wurde, außerdem auf das nur kurz zuvor angekündigte Pokémon Tekken. Auch zu Shovel Knight, das damals auf der Gamescom zu sehen war, lieferte die N-ZONE eine Vorschau plus Interview mit Sean Valesco von Yacht Club Games.


FANTASY LIFE (3DS)

HYRULE WARRIORS (Wii U)


SHOVEL KNIGHT (Wii U/3DS)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

DIE NEUE SWITCH

Zugegeben, ein reißerischer Titel, aber: Heute möchte ich mit euch darüber reden, wie sich die Switch für mich von einem Handheld hin zu einer Heimkonsole gewandelt hat.

Im März 2017 ist die Nintendo Switch erschienen. Ab diesem Zeitpunkt konnte ich jederzeit über eine Switch verfügen, meinem Job sei Dank, privat habe ich mir die Hybridkonsole dann erst Ende Juli im gleichen Jahr zugelegt. Zu der Zeit lebte ich noch in Würzburg, musste zum Arbeiten also jeden Tag nach Fürth fahren, und zwar mit der Bahn. Bereits seit dem Release, spätestens dann aber mit dem Erwerb meiner eigenen Konsole, war die Switch deswegen für mich primär eine Handheld-Konsole, die ich nicht ausschließlich, aber sehr viel unterwegs nutzte, jedenfalls fast immer als Handheld. Der TV-Modus war im Grunde nur gelegentlich in Gebrauch, wenn ich mit Freunden Mario Kart im lokalen Multiplayer spielte.

Eine unerwartete Wandlung

Wir springen weiter zum Sommer 2019: Mittlerweile wohne ich in Nürnberg und laufe nur wenige Minuten ins Büro, Pendeln gehört also der Vergangenheit an. Zudem thront ein neuer 55-Zöller mit beeindruckendem Ambilight auf dem Fernsehschrank und auch ein Pro-Controller hat sich in meinen Besitz verirrt. Das alles hat unweigerlich dazu geführt, dass die Switch für mich persönlich eine Wandlung vollzogen hat: Die Hybridkonsole ist für mich nunmehr nämlich in erster Linie eine Heim- beziehungsweise TV-Konsole! Diese Erkenntnis hat mich selbst überrascht, als sie mir kam, denn ich dachte tatsächlich, die Switch wird auch weiterhin vor allem ein Handheld für mich sein. Habt ihr einen ähnlichen Wandel durchgemacht, hattet ihr auch unterschiedliche Phasen beim Switch-spielen, könnt ihr das alles nachvollziehen? Schreibt mir eure eigenen Erfahrungen zum Thema sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de per E-Mail.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Leserinnen und Leser, da unsere liebe Redaktionsleiterin Katha zum Zeitpunkt der Druckabgabe dieser N-ZONE im schönen Japan verweilt, verlängern wir die Teilnahmefrist und somit den Einsendeschluss des aktuellen Wettbewerbs kurzerhand bis zum **Sonntag, den 29. September 2019**. Es gilt also weiterhin: Wir wollen ein Nintendo-Selfie! Zeichnet oder malt ein Selfie, das euer liebster Nintendo-Held geschossen hat. Zu gewinnen gibt es das **3DS-Spiel Dillon's Dead-Heat Breakers**. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Wir wünschen viel Erfolg und Spaß bei der künstlerischen Tätigkeit und freuen uns auf eure Einsendungen!

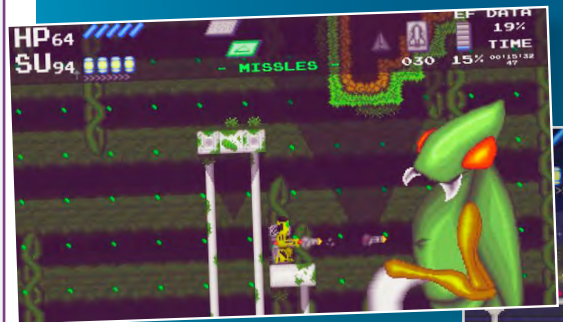
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

PROJECT SOLARBOT

N-ZONE-LESER ENTWICKELTE EIGENES SPIEL!

Vor rund drei Jahren haben wir schon einmal über Project Solarbot berichtet. Nun ist das Spiel fertig und erschienen. Eine Switch-Version ist auch geplant, wie uns der Entwickler verrät!

Täglich erhalten wir von unserer treuen und tollen Leserschaft zahlreiche Beiträge, hauptsächlich per Mail, gelegentlich auch heute noch per Post, zu allen möglichen Themen rund um Nintendo, Switch, 3DS, das Heft und vieles mehr. Ganz und gar nicht alltäglich hingegen sind Mails, in denen ihr eigens entwickelte Spiele vorstellt und noch seltener erfahren wir, dass ein Projekt fertiggestellt ist und tatsächlich erscheint. Wir freuen uns daher sehr, hiermit mitteilen zu können, dass das Metroidvania Project Solarbot unseres Lesers Dennis Dirschka aka Inferno Anfang September auf Steam erschienen ist! Dennis bereitet nach eigener Angabe derzeit auch schon eine Version für die Switch vor. Bei Project Solarbot handelt es sich nicht nur um ein waschechtes Action-Adventure der Kategorie Metroidvania, sondern – deutlich im Trailer zu erkennen – zugleich auch um eine Wertschätzung klassischer 2D-Metroid-Games wie Super Metroid für das SNES. Auf Steam findet ihr das Spiel unter bit.ly/2m0ocaj, den Trailer könnt ihr unter bit.ly/2lwW7ai anschauen.



Na, dieser Bossgegner erinnert uns doch offensichtlich an die berühmte Vorlage aus einem bis heute geschätzten SNES-Klassiker, oder?

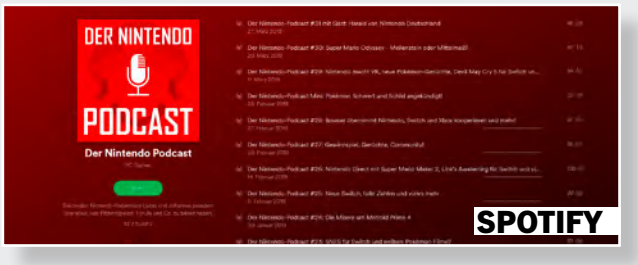
Bei Project Solarbot handelt es sich um ein waschechtes Metroidvania mit vielen verwinkelten Gängen, Upgrades, vielen Waffen und mehr.

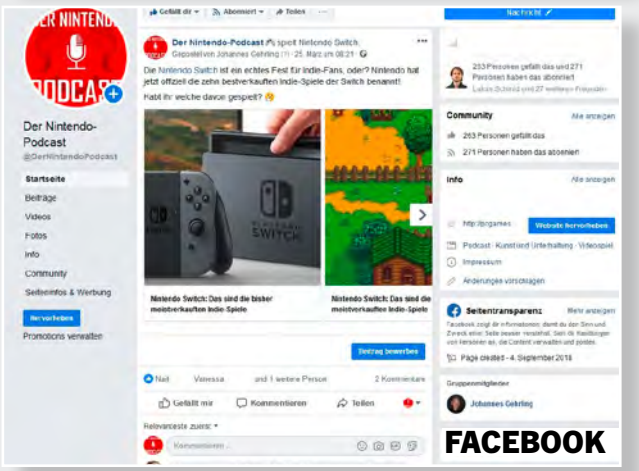
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante sowie regelmäßige Gäste erwarten euch. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, das Neueste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen sind völlig kostenlos!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - In der Regel eine Folge pro Woche, am Mittwoch
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Soundcloud, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals ...

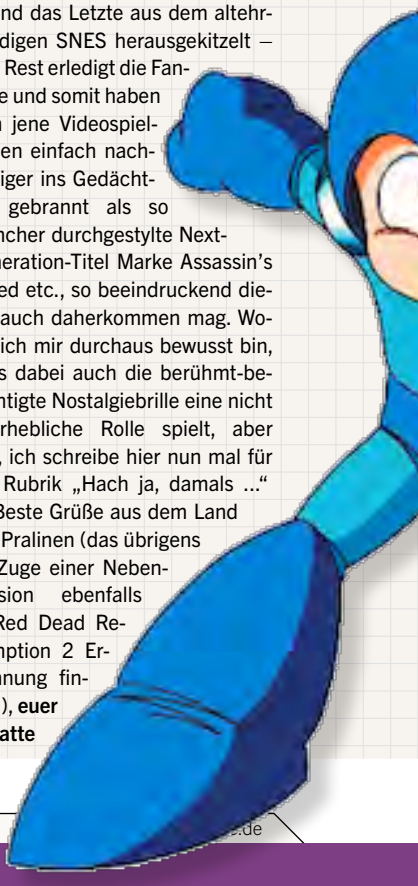
Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Sehr verehrte N-ZONE-Leserschaft, liebe Nostalgiker und Retro-Fans, geschätzte gerne in Erinnerungen schwelgende Freunde und natürlich auch alle anderen, die hier gerade lesen, ich heiße euch allesamt sehr herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …", wo wir gemeinsam Retro-Erinnerungen feiern, in wohligen Erinnerungen schwelgen und uns zu allem austauschen, was schon etwas veraltet und verstaubt, aber immer noch erzählenswert ist. Während ich diese Zeilen schreibe, schickt draußen bereits der Herbst seine allerersten Vorboten aus. Nach einem heißen Juli folgte ein weitgehend recht kühler August, bereits Mitte des Monats warfen so manche Bäume ihre ersten Blätter ab. Was das mit Retro-Games zu tun hat? Nun, in Erinnerungen schwelgen macht einfach mehr her, wenn man es sich zu Hause unter der Decke mit einer Tasse Tee gemütlich machen kann. Im Sommer fehlt mir persönlich immer ein bisschen die Atmosphäre für Retro. Zumindest, wenn es darum geht, die Nostalgie zu zelebrieren. Retro-Spiele zocken geht natürlich immer! Wie seht ihr das? Schreibt mir dazu gerne eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de mit dem Betreff „Hach ja, damals". In einer der kommenden Ausgaben werdet ihr euren Beitrag dann wiederfinden! Nun aber zu den beiden „Stars" der heutigen Ausgabe dieser Rubrik: Watte und Alexander! Während Ersterer darüber philosophiert, wieso 8- und 16-Bit-Spiele so gut gealtert sind, wendet sich Alexander in seinem Beitrag der Mega-Man-X-Serie zu. Somit geht es in beiden Beiträgen diesmal primär um das Super Nintendo – und damit um eine Nintendo-Konsole, die auch heute noch ganz weit oben in meiner Gunst steht und die solche überragenden Meisterwerke wie Super Metroid hervorbrachte. Doch damit nun genug von mir, lassen wir zunächst Watte zu Wort kommen, gefolgt von Alexander. Viel Spaß!

Howdy, Johannes!
Hab' soeben 'ne ausgedehnte Session Red Dead Redemption 2 hinter mir, und was soll ich sagen, dieses Spiel ist wirklich über jeden Zweifel erhaben, ob ich nun an die traumhaft schöne Grafik, den sporadisch an den richtigen Stellen eingestreuten Soundtrack oder das Herzstück jenes Blockbusters, nämlich die von starken Protagonisten getragene Story, denke: Das Western-Epos wird seinem Hype mehr als gerecht! Doch eines vermag Red Dead Redemption 2 trotz – oder vielmehr gerade wegen – seiner cineastischen Inszenierung nicht, und zwar, meine Fantasie anzuregen! Denn genau da lag meiner Meinung nach die große Stärke der 8- respektive 16-Bit-Ära: Aufgrund der hardwarebedingten Limitationen blieb dem Spieler nichts anderes übrig, als bisweilen seine Fantasie spielen zu lassen, wollte er voll und ganz in einem Spiel versinken. Ich möchte diese These anhand von zwei Beispielen verdeutlichen:

1) The Legend of Zelda: A Link to the Past war wohl das erste Spiel, das mich alles und jeden um mich herum vergessen ließ, was ich unter anderem an der zeitlos schönen Grafik festmache. Denn es ist jene comicartig vereinfachte Optik, welche jenen virtuellen Meilenstein extrem gut hat altern lassen; sicher, die anno dazumal revolutionären Nebelschwaden über den Verlorenen Wäldern waren eine Augenweide, sodass man sich jenes stimmungsvolle Detail schon mal nicht vorzustellen brauchte. Dennoch sahen nahezu alle Bäume und Büsche identisch aus; bis auf einige wenige Tiere im Umkreis des Master-Schwerts wirkte der sagenumwobene Hain bar allen Lebens. Nichtsdestotrotz gehört jenes pixelige Fleckchen Erde für mich zu den schönsten, welche ich je bereist habe, eben weil meine Vorstellungskraft all das zu erschaffen beziehungsweise ergänzen pflegte, wozu die Technik in den 1990ern noch nicht imstande war.

2) Super Mario World 2: Yoshi's Island ist mir – neben seinem unvergesslichen Wachsmalstil – insbesondere durch seine locker-flockigen, da fröhlich beschwingten Musikstücke, in wohliger Erinnerung geblieben. Allein schon die Südsee-Melodie im Titelbildschirm zählt für mich zum akustisch Besten, was je für ein Videospiel komponiert wurde, eben deswegen, weil 1995 noch nicht die Möglichkeit bestand, eigens ein Orchester zu engagieren, um den Score eines Games aufzunehmen. Wenn in „Welt 1-1 Schokohügel" eine Melodie erklingt, die mich sogleich an eine Mundharmonika denken lässt, bin ich mir – zumindest im Unterbewusstsein – schon darüber im Klaren, dass es sich nicht um eine solche handelt. Doch die Programmierer haben in puncto Sound das Letzte aus dem altehrwürdigen SNES herausgekitzelt – den Rest erledigt die Fantasie und somit haben sich jene Videospielperlen einfach nachhaltiger ins Gedächtnis gebrannt als so mancher durchgestylte Next-Generation-Titel Marke Assassin's Creed etc., so beeindruckend dieser auch daherkommen mag. Wobei ich mir durchaus bewusst bin, dass dabei auch die berühmt-berüchtigte Nostalgiebrille eine nicht unerhebliche Rolle spielt, aber hey, ich schreibe hier nun mal für die Rubrik „Hach ja, damals ..." ;-) Beste Grüße aus dem Land der Pralinen (das übrigens im Zuge einer Nebenmission ebenfalls in Red Dead Redemption 2 Erwähnung findet!), **euer Watte**



JOHANNES: Lieber Watte, mit diesem Thema rennst du bei mir offene Türen ein – herzlichsten Dank daher für deinen tollen Beitrag! Ich kann zu 100 Prozent nachvollziehen, worum es dir geht und was du hier beschreibst. Viele Spiele aus der 16-Bit-Ära sind aufgrund ihrer ziemlich zeitlosen Grafik sehr gut gealtert. Die damals noch spärlichen technischen Möglichkeiten, vor allem im Vergleich mit heute, führten zudem zu Design-Entscheidungen, die man heute nicht mehr so treffen würde, weil man sie einfach nicht mehr treffen muss. Genau das hat aber, wie du wunderbar darlegst, die Fantasie angeregt. Mir ging es in der Kindheit nicht anders. Ich würde aber behaupten, neben der Nostalgiebrille spielt da durchaus auch das seinerzeit junge Alter eine Rolle. In der Realität ist oft nicht alles so toll gewesen, wie wir es uns heute ausmalen. Dass fehlende Darstellungsmöglichkeiten aber zweifelsohne den Einsatz von Fantasie nötig machten, steht völlig außer Frage!

Hallo lieber Johannes,
ich habe viele schöne Erinnerungen an Nintendo-Spiele, wahrscheinlich, weil ich schon immer am meisten auf Nintendo-Konsolen gespielt habe. Und an einer Spielserie hängt bis heute mein Herz, obwohl ich die Games mittlerweile nur noch recht selten zocke. Die Rede ist von den Mega-Man-X-Teilen. Es fing damit an, dass ich mein Super Nintendo zu Weihnachten 1996 bekam und somit recht spät und fast am Ende der SNES-Ära, da das N64 schon in den Startlöchern stand. Leider hatte ich damals nicht mitbekommen, dass eine neue Konsole von Nintendo schon kurz vor dem Release war, und habe mich dann ein paar Monate später tierisch über mein „altes“ SNES geärgert, was aber nicht lang anhielt, als ich die vielen supercoolen Spiele inklusive der Mega-Man-X-Spiele nachholte, die mich bis heute geprägt haben. Leider war ich halt sehr spät mit dem SNES dran und deshalb gab es viele SNES-Spiele seinerzeit nicht mehr im Handel neu zu kaufen (zumindest bei mir), und dazu gehörte auch Mega Man X. Jetzt fragst du dich bestimmt, woher ich von dem Spiel, das bereits 1993 rauskam, überhaupt wusste. Als großer Nintendo-Fan, der ich damals schon war, habe ich natürlich auch das gute alte Club Nintendo Magazin gelesen und mir sogar fehlende Hefte direkt von Nintendo nachbestellt. Und natürlich ging es in einer Ausgabe auch um Mega Man X. Ich fand den Artikel inklusive Komplettlösung und Poster so spannend und die Bilder so schön, dass ich dem Spiel sofort verfallen bin. Teilweise habe ich versucht, mir sogar die abgedruckten Level-Karten einzuprägen, obwohl ich das Spiel noch nicht einmal selber hatte. xD

Leider habe ich das Spiel in den darauffolgenden Jahren nie im Handel gefunden und deshalb jahrelang auf Flohmärkten danach gesucht. Bis mir eines Tages meine Mutter ein Mega Man X vom An- und Verkauf mitbrachte … „leider“ war es aber der zweite Teil. Erst mal war ich natürlich etwas enttäuscht, da es nicht der ersehnte erste Teil war. Außerdem wusste ich bis zu dem Tag noch nicht einmal, dass es mehrere Teile gibt. Jahre später fand ich relativ unspektakulär auf einem Flohmarkt dann aber meinen bis heute geliebten ersten Teil. Meine Freude war riesig! Und es wurde einige Jahre später sogar noch besser, als ich den dritten Teil für das SNES, wieder auf einem Flohmarkt, für – im Vergleich zu heute – wenig Geld fand. Und man bedenke, dass das alles zu einer Zeit geschah, wo das Internet noch nicht weit verbreitet war. ;-) Bis heute zählen diese drei Nintendo-Spiele zu meinen wertvollsten SNES-Schätzen. Ich glaube, solche Flohmarkt-Geschichten gab es damals noch viel öfter als heute, wo man alles, was man sucht, auch im Internet finden kann, oder? Na, dann hoffe ich mal, mein kleiner Schwank aus der Vergangenheit hat dir und euch gefallen! Liebe Grüße,

Alexander K.

JOHANNES: Lieber Alexander, ich danke dir sehr herzlich für deinen schönen Beitrag! Tatsächlich habe ich selbst keinen großen Bezug zu Mega Man und den Spielen der Serie, wenngleich ich den blauen Roboterjungen schon fast mein ganzes Leben lang kenne. Gezockt wurden bei uns zu Hause dann aber doch primär die Titel von Nintendo selbst, auf dem SNES beispielsweise ganz viel Super Mario World, Super Metroid, Mario Paint oder Kirby. Womit du bei mir aber einen Nerv triffst, ist das Thema Flohmärkte. Ich stimme dir absolut zu, das Internet hat die guten alten Flohmärkte natürlich ein großes Stück weit zurückgedrängt, das steht außer Frage, denke ich. Es gibt sie aber ja immer noch und gerade dort kann man manchmal ganz besonders tolle Deals bei alten Spielen eintüten. Früher aber hatten Flohmärkte natürlich, vor allem für (Retro-)Gamer, noch einen ganz anderen Stellenwert. Ich kann mich noch gut erinnern, dass Flohmärkte phasenweise unsere erste Anlaufstelle für Games waren, denn damals gab es dort selbst aktuelle Titel oft für einen Bruchteil des Neupreises. Ocarina of Time zum Beispiel bekam ich nur kurze Zeit nach Release von meinem Vater, gekauft auf dem Flohmarkt ohne Verpackung, dafür aber für um die 30 Mark anstatt den damals üblichen über 100 beim Neukauf.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in einer der kommenden N-ZONEs abgedruckt wird.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Ein neuer Monat, ein neues Cover-Raten! In der letzten N-ZONE-Ausgabe begaben wir uns auf die Suche nach einem Spiel für das Super Nintendo. Es handelt sich dabei um einen ziemlich ungewöhnlichen Titel, weder zuvor noch danach erschien ein weiteres Spiel dieser Reihe. Um alle Features voll auszureizen, war es sogar notwendig, spezielle Hardware an das SNES anzuschließen. Na, schon erraten, worum es ging? Mario Paint! Vielen von euch hat der abgedruckte Cover-Ausschnitt genügt, um das kreative Malspiel zu identifizieren, herzlichen Dank an alle Teilnehmer! **Patrick E.** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern! Neben **Patrick** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Marco M., Lisa M., Patrick S., Susanne O., Andreas T., Andi Hammerl, Stefan S., Frank F., Florian B., Andreas W., Nick M., Annika P., Amir-Oliver T., Anett K., Olly K., Werner L., Sandy K., Dexter S., Drazen J., Kimberly B., Christian B., Stefan F., Sall, Jan-Paul F., Larissa D., Marvin A., Elvis A., Robert S., Thomas K., René F., Cliff S., Katja H., Enrico J., Thorben P., Sascha W., Christian W., Sonja G., Giuliano L., Stephan R. und Pascal F.**

Von welchem Cover stammt wohl der Ausschnitt?

Schickt uns eure Antwort bis zum **29. September 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auch in der letztmonatigen N-ZONE-Ausgabe 09/2019 blieben einige kleinere Patzer nicht ganz aus – zum Glück aber waren einige unserer Leserinnen und Leser wieder ganz besonders aufmerksam beim Lesen und haben uns per E-Mail auf unsere Fehler hingewiesen. Den ersten Patzer, gleich auf Seite 4 beim Inhaltsverzeichnis, hat sich aber nicht nur Katha geleistet, sie hat ihn auch gleich selbst entdeckt. Sie bezeichnet dort nämlich den Untertitel von Dragon Quest 11 S als „Kämpfer des Schicksals“, richtig wäre natürlich „Streiter des Schicksals“ gewesen!

• Nächster Tatort: Die Vorschau zur Switch Lite, Seite 18. Dort behauptet Lukas nämlich, die Switch Lite würde am 20. September und somit einen Tag früher als The Legend of Zelda: Link's Awakening erscheinen. Das ist natürlich Quatsch, den beide erscheinen am gleichen Tag. Danke an Frank für den Hinweis!

• Bei unserer Vorschau zu Pokémon Schwert & Schild haben auf Seite 30 gleich drei aufmerksame N-ZONE-Leser einen Tippfehler ausfindig gemacht und uns darauf hingewiesen. Wie Lisa V., Julian S. und Moiz N. nämlich richtig bemerkt haben, schreibt Johannes dort in einer Bildunterschrift „Arenalaiter“ statt „Arenaleiter“, also mit „a“ statt korrekt mit „e“. Schande über sein Haupt!

• Weiter geht es mit dem Test zu Marvel Ultimate Alliance 3 von Chris, und zwar genau genommen auf Seite 51. Dort bezeichnet er Mad Murdock als „Matt Murdock“, was natürlich nicht richtig ist. Zum Glück hat Dirk aus Paderborn diesen Fehler bemerkt und uns mitgeteilt, dafür vielen Dank!

• Moiz N. hat noch einen weiteren Patzer entdeckt und zwar auf Seite 54 beim Test zu Dragon Quest Builders 2 von Praktikant Daniel. „absuschließen“ schreibt Daniel dort statt „abzuschließen“, es hat sich also ein kleines „s“ zu viel eingeschlichen. Herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit, lieber Moiz!

• Noch mal der gleiche Test: „Die Kampagne ist im manchmal etwas eintönig“ schreibt Daniel hier, das „im“ ist natürlich falsch an der Stelle und überflüssig. Lieben Dank an Andi Hammerl für Aufmerksamkeit und Hinweis!

Diesmal wurde unserem Lukas die Ehre zuteil, die Bockmist-Mütze voller Stolz zu tragen. Toll!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Super Mario Maker 2 ist mittlerweile schon eine ganze Weile erhältlich und so langsam trudeln erste Zahlen zum Erfolg des kreativen Mario-Bauspiels ein. Bereits in den ersten Tagen nach Release verkaufte sich das Spiel weltweit mehrere Millionen Mal, ebenso bauten die Spieler bereits innerhalb kurzer Zeit über 5 Millionen Levels und stellten sie online – diese Zahl wächst kontinuierlich, jeden Tag! Aus diesem Grund haben wir vor zwei Monaten beschlossen, unsere alte Bastelecke-Rubrik wiederaufleben zu lassen. Daher an dieser Stelle zunächst erneut der Hinweis: Schickt uns eure **Level-IDs sehr gerne per E-Mail** an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“.** Bitte beschränkt euch dabei auf maximal drei Levels. Wir drucken eure Einsendungen dann an dieser Stelle ab – ob es auch wirklich jeder eingereichte Level in die N-ZONE schafft, hängt vom verfügbaren Platz im Heft und der Zahl eurer Einsendungen ab. Wir wünschen schon mal jede Menge Spaß beim Erschaffen neuer Levels und natürlich auch beim Spielen all der tollen Leser-Levels!

Wie schon seit einiger Zeit haben wir auch im letzten Monat wieder zahlreiche tolle Einsendungen von euch erhalten, vielen Dank dafür! An dieser Stelle sei angemerkt, dass es sich bei den hier abgedruckten Leser-Levels gleichermaßen um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie um Einsendungen unserer Podcast-Community handelt. Alle Infos zu **„Der Nintendo-Podcast“** findet ihr, wenn ihr exakt zweimal zurückblättert. Jetzt aber wollen wir eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den wohlverdienten Ruhm sowie die begeisterte Anerkennung der Level-suchenden N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

Maximilian F.:
- 0M6-5B1-WRF
- CJ8-238-PVF
- WBP-2N9-MMG

Holger V.
- 8H4-NT3-SNF

Christian S.:
- RC3-G7Q-7RF

Andi Hammerl:
- PP8-2RP-GYG

Christian B.:
- F7W-LFH-52G

Marco S.:
- 78W-TFV-WTF
- WHN-466-CJF

Lukas M.:
- DN0-M2D-8RG
- KSY-T4F-RHF

Hendrik S.:
- 4VM-B8T-NCG
- 14M-KY3-5TF

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Erstellers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab. **Viel Spaß beim Bauen und Spielen!**

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Dieses beeindruckende Kunstwerk aus Lego hat unser Leser Andreas geschaffen. Wir neigen unser Haupt vor so viel Ideenreichtum und Gestaltungstalent!

LEGO-KUNST

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich habe euch bereits für die Ausgabe 08/2019 einen Yoshi aus Lego gebastelt, den ihr abgedruckt habt, und das ist nun mein neuestes Werk: Ein Skelett-Mario, also halb Mario, halb Skelett! Wäre schön, wenn ihr ihn wieder in euer super Magazin packen würdet, da ich auch schon an meinem nächsten Werk arbeite: Bowser! Alles Gute, euer treuer Leser,

Andreas H.

N-ZONE: Lieber Andreas, schon dein Lego-Yoshi war beeindruckend, mit dem Skelett-Mario hast du es aber trotzdem geschafft, noch mal einen obendrauf zu setzen – wow! Vielen lieben Dank für deine Einsendung, das sieht wirklich absolut fantastisch aus. Da wünschen wir uns doch glatt, dein Skelett-Mario würde hier unsere Redaktionsräumlichkeiten verschönern, ein wahres Kunstwerk. Jetzt sind wir natürlich schon extrem gespannt auf deine Lego-Umsetzung von Bowser und freuen uns schon auf deine nächste Mail! :-D

FÜR ANDI

Hallo, Johannes!
Ich hätte eine kleine Bitte an dich … euer treuer Stammleser Andi Hammerl fängt im August seine neue Arbeitsstelle in einem Kindergarten an. Zu diesem Anlass habe ich eine kleine Zeichnung zum Thema vorbereitet und ich fände es echt klasse, wenn ihr sie als Überraschung im Leserbriefbereich abdrucken würdet. Vielleicht mit folgendem Text:

„Alles, alles Gute bei deiner neuen Arbeitsstelle und vielen, vielen Dank für deine bereichernde E-Mail-Freundschaft! Liebe Grüße aus dem Land der Pralinen wünscht Watte!“

Darüber hinaus hätte ich noch eine Frage: Worin besteht eigentlich der Unterschied zwischen Entwickler und Publisher? Verhält es sich dabei in etwa wie bei Regisseur (kreativer Part) und Produzent (Geldgeber) im Filmbusiness? Und weshalb gibt es selbst bei Triple-A-Stu-

Unser treuer Leser Watte wünscht unserem ebenso treuen Leser Andi Hammerl viel Erfolg und Spaß bei seiner neuen Arbeitsstelle im Kindergarten St. Konrad.

dios wie Rockstar Games diesen Unterschied? Auf diesem Wege auch nochmal ein herzliches Dankeschön dafür, dass du anno dazumal den Kontakt zwischen Andi und mir hergestellt hast! Vielen Dank und alles Gute,

Watte ;-)

JOHANNES: Hi Watte! An dieser Stelle wird sich der liebe Andi sicherlich riesig freuen, denn dein Kunstwerk ist ja wirklich absolut fantastisch, wahre Kunst! Wir jedenfalls sind sehr beeindruckt und freuen uns darüber, in dieser Form an dieser E-Mail-Freundschaft teilhaben zu dürfen. Sehr gerne habe ich den Kontakt für euch hergestellt. Der Unterschied zwischen Publisher beziehungsweise Hersteller und Entwickler ist ziemlich simpel: Einer entwickelt das Spiel, der andere vertreibt es, früher natürlich in erster Linie als physische Retail-Version auf Datenträgern im Handel, heutzutage aber natürlich auch digital. Weil der digitale Vertrieb deutlich einfacher, schneller und risikoärmer ist, übernehmen das zunehmend auch Entwicklerstudios selbst. Kleines Beispiel: Nintendo ist der Hersteller von Astral Chain, übernimmt also den Vertrieb, sowohl digital als auch im Handel, und alles, was dazu gehört, beispielsweise PR, Produktion der Datenträger und Hüllen, USK-Prüfung, Werbung/Marketing und so weiter. Entwickelt hat das Spiel aber natürlich Platinum Games. Ich hoffe, das macht den Unterschied verständlich; es ist tatsächlich ein bisschen so wie Regisseur und Produzent bei Filmen.

PRINT-FAN

Hey N-ZONE!

Es freut mich sehr, dass mein letztes Bild für euch so gut angekommen ist (auf zweierlei Art). Momentan habe ich nur noch eine einzige Nintendo-thematische Zeichnung zur Hand. Das Bild entstand für einen Freund und zeigt seine Trainerin und das dazugehörige Pokémon-Team. Wenn ich dann mal wieder etwas zum Magazin Passendes gezeichnet habe, sende ich es euch auch gerne zu. :-)

Vielen Dank an dieser Stelle auch, dass ihr nach wie vor monatlich so ein tolles Heft produziert. Ich gehöre zu der vermutlich schrumpfenden Menge an Menschen, die es nach wie vor bevorzugt, etwas Gedrucktes vor sich liegen zu haben, statt dauerhaft auf einen Bildschirm zu starren. Macht weiter so, einen schönen Gruß an die gesamte Leserschaft (vor allem an die Künstlerkollegen!) und bis zur nächsten Zeichnung dann!

Funghi

N-ZONE: Herzlichen Dank für eine (weitere) tolle Zeichnung! Auch diesmal kommt dein Bild wieder sehr gut bei uns an, erneut im doppelten Sinne. ;-) Wir freuen uns darauf, sehr gerne auch in Zukunft wieder solche Kunstwerke von dir im Posteingang vorzufinden. Lieben Dank auch für deine netten Worte zum Magazin. Wir halten natürlich weiterhin die Print-Fahne hoch und produzieren jeden Monat das bestmögliche Nintendo-Magazin für euch! :-D

CHEATS UND CO.

Hallo N-ZONE-Team,

nach einiger Zeit möchte ich mich heute auch noch mal bei euch melden. Nach wie vor finde ich die N-ZONE super und freue mich, dass es sie monatlich als Heft gibt. So kann ich frei entscheiden, wann und wo ich diese lese. Nix Digitales! Und hier möchte ich kurz ansetzen: Eure Komplettlösungen zu Yoshi's Crafted World, Zelda: Breath of the Wild oder auch Pokemon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! waren top! Ich finde es gut, dass ihr sie abgedruckt habt, auch wenn man heutzutage alles digital findet. Ich bin ein so großer Freund von den Lösungen, dass ich sie sogar mittels Ringbin-

Dieses wunderschöne Bild hat Funghi für einen Freund gezeichnet. Es zeigt dessen Trainerin sowie das Pokémon-Team aus Turtok, Sandamer, Aquana und Co.

Leser Markus ist großer Fan unserer Komplettlösungen zu Spielen wie Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!, Breath of the Wild oder Yoshi's Crafter World.

Leser Andi H. aus Berlin hat nach der Lektüre der „Hach ja, damals ...“-Rubrik in alten Kisten gewühlt und dabei diesen VHS-Schatz aus N64-Zeiten aufgefunden. Wow!

dung binde und im Urlaub dabeihabe. Bitte bringt weiterhin mehr davon und stampft die Lösungen nicht ein. Vielleicht ja für Zelda: Links Awakening?

Mit großem Interesse habe ich auch den Leserbrief von Maik in der N-ZONE 05/2019 gelesen zum Thema Cheat-Module. Selbst bin ich erst spät auf die Module aufmerksam geworden, habe sie aber dann doch auch schon mal genutzt, um zum Beispiel an die speziellen Pokémon zu kommen, die ich sonst nie gesehen hätte. Könnt ihr euch vorstellen, hierzu mal eine Reportage zu schreiben? Ich weiß, cheaten ist nicht das, was ihr befürwortet, aber die Geschichte der Module, der Möglichkeiten und der auch von Programmierern selbst einprogrammierten Cheat-Möglichkeiten (gab es ja früher in Spielen noch häufiger) ist bestimmt spannend und interessant! Macht bitte so weiter, ich möchte noch lange von euch lesen. Beste Grüße,

Markus

N-ZONE: Lieber Markus, herzlichen Dank für deine Einsendung, die wir sehr gerne abdrucken. Es freut uns, dass du so viel Spaß mit unserem Magazin und speziell auch mit den Lösungen hast. Wir werden auch in Zukunft versuchen, so oft wie möglich solche Lösungen zu großen Nintendo-Titeln zu schreiben, wenn es sich anbietet und wenn wir zum jeweiligen Zeitpunkt die personellen Ressourcen erübrigen können. Wie du dir denken kannst, macht so eine Lösung nämlich ordentlich Arbeit. Zum Thema Cheats, Cheat-Module und Co. können wir uns sehr wohl eine Reportage in der Zukunft vorstellen. Wie du richtig schreibst, ist das Thema sehr spannend und man muss das ja nicht befürworten, um sich damit auseinanderzusetzen. Aktuell ist ein solcher Artikel noch nicht in Planung, das steht aber auf unserer Ideenliste!

VORSCHLÄGE

Hallo liebes N-ZONE-Team, hallo Hannes,

erst einmal ein richtig tolles Lob an das ganze Team, ihr leistet seit Jahren hervorragende Berichterstattung und sehr tolle Tests! Auch ein dickes Lob an die Layouter. Sehr tolle Designs und viel Abwechslung. Man schätzt diese Arbeit sehr und das Heft liest sich angenehm. Danke! Nun zu meinen Anliegen:

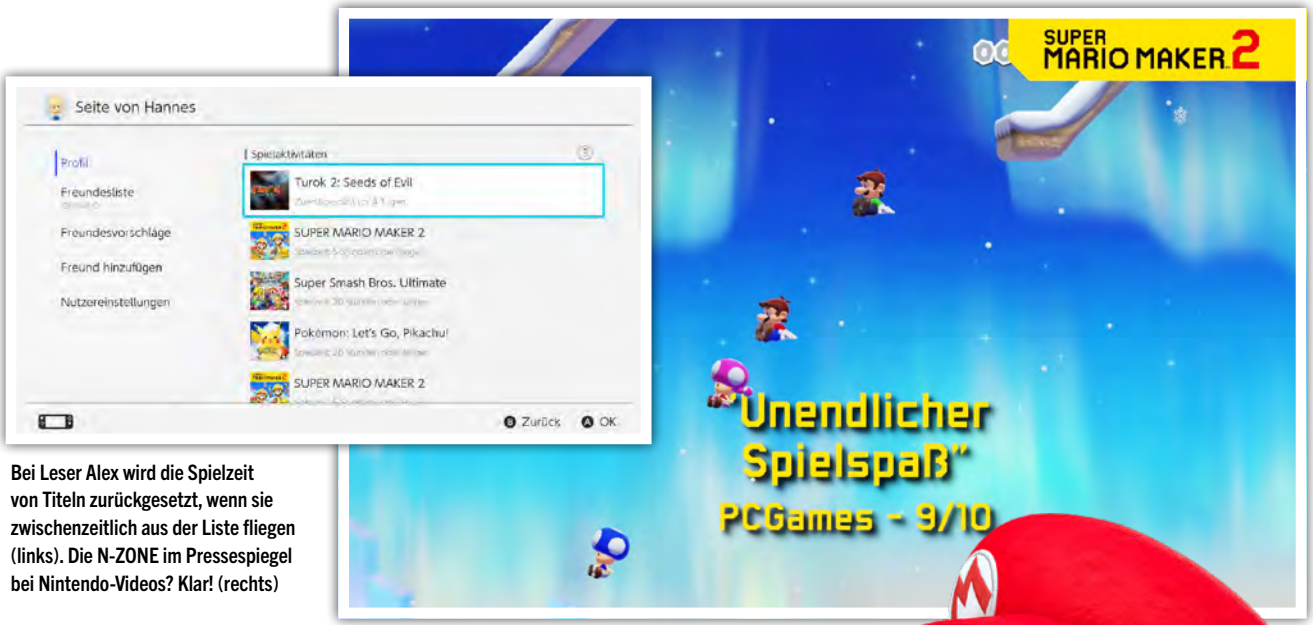
1) Ich habe das Gefühl, dass ihr mit dem Testen der unzähligen Spiele nicht mehr hinterherkommt und dadurch einige Perlen verloren gehen beziehungsweise gar nicht wirklich Beachtung finden. Klar, die Top-Titel und Games von Nintendo testet ihr mehr als gut und damit bin ich auch sehr zufrieden, aber was ist mit vielen Nischentiteln? Ich hätte für dieses Problem eine kleine „Lösung“ und zwar: Was haltet ihr davon, wenn ausgewählte Leser/Abonnenten für euch ausgewählte Titel testen beziehungsweise anspielen? Die können dann nach eurem Punkte-System bewertet werden und euch dabei helfen, diesen Titel nun explizit ins Heft zu packen oder eben nicht. Auch wäre nur die Bewerbung der Leser interessant und ausreichend, um in diesem Dschungel noch den Durchblick bewahren zu können. Ich und bestimmt viele weitere treue N-ZONE-Fans wären froh und gerne bereit, euch zu unterstützen. Versteht mich bitte nicht falsch, ihr macht alle wirklich einen super Job, aber ich habe echt das Gefühl, dass eure Strategie eventuell nicht mehr die passende ist.

2) Letztens habe ich das erste Mal gesehen, dass Nintendo im eShop ein Video veröffentlicht hat, bei dem die Kritiken der Presse aufgezählt werden. Und zum ersten Mal habe ich N-ZONE als Schriftzug gesehen. Super! Daher meine Frage: Kann es sein, dass früher die N-ZONE nicht wirklich berücksichtigt wurde beziehungsweise nur die Meinung anderer Zeitschriften wichtig war?

3) Auf der Switch sehen meine Freunde, welche Spiele ich wie lange gespielt habe und in welcher Reihenfolge ich zuletzt gespielt habe. Wenn man aber mehr als 15 Games gezockt hat, rutscht das letzte raus aus der Liste und bei Wiedereinlegen ist die Spielzeit auf null Stunden. So ist es mir bei Zelda: Breath of the Wild passiert, wo nun zwei Stunden Spielzeit steht, obwohl ich tatsächlich mehr als 100 Stunden investiert habe. Kennt ihr da eine Lösung oder könnt ihr das Problem mal an Nintendo weiterleiten? So, das war es von mir, danke für das Lesen, wenn ihr es bis hierher geschafft habt! Euer treuer Leser,

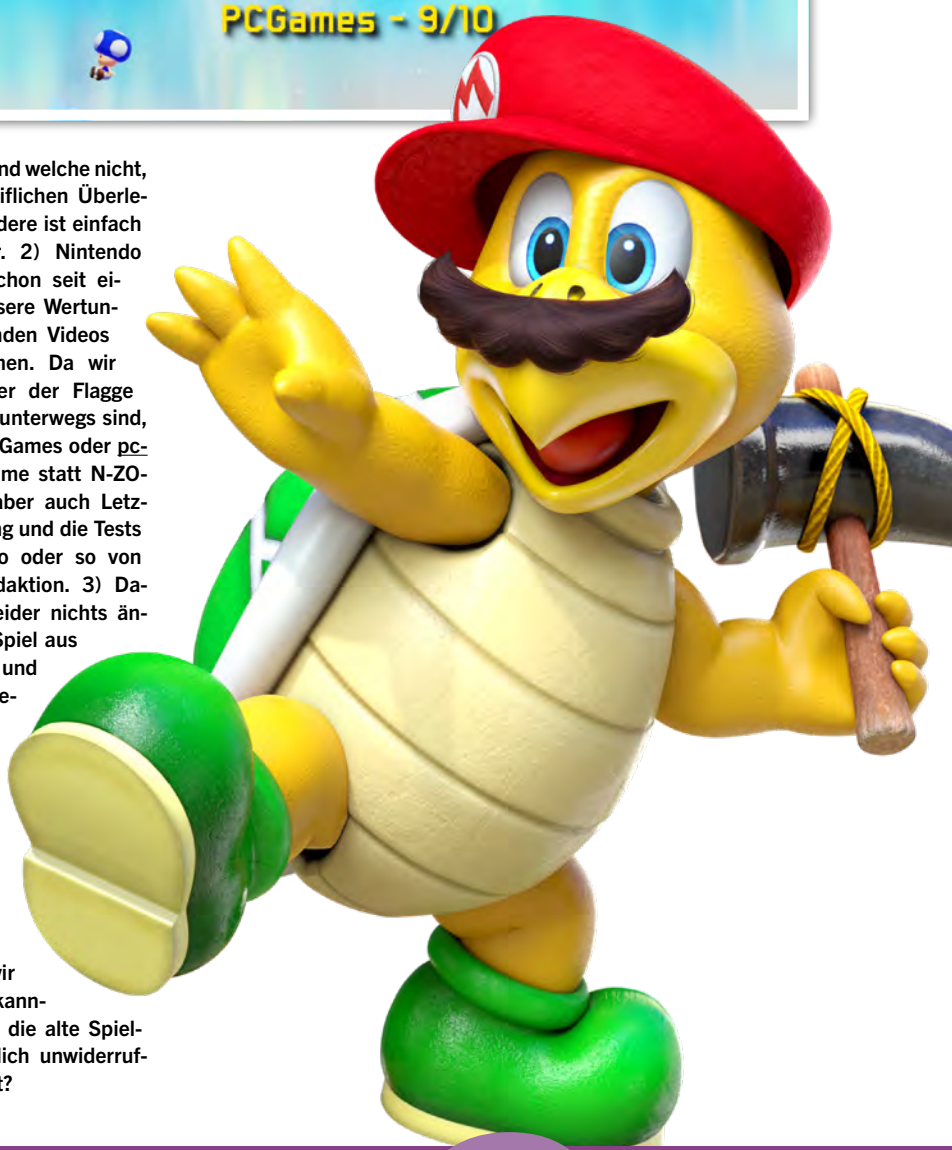
Alex B.

N-ZONE: Lieber Alex, vielen lieben Dank für deinen ausführlichen Beitrag und natürlich für das nette Lob – das freut uns selbstverständlich sehr! :-D Kommen wir direkt zu deinen Anliegen. 1) Wie du richtig erkennst, erscheinen unfassbar viele Spiele für die Switch, Tag für Tag und Woche für Woche. Das stellt uns als Magazin vor gleich mehrere



Bei Leser Alex wird die Spielzeit von Titeln zurückgesetzt, wenn sie zwischenzeitlich aus der Liste fliegen (links). Die N-ZONE im Pressespiegel bei Nintendo-Videos? Klar! (rechts)

Herausforderungen: Wir müssen all das, neben all den anderen Inhalten, auf monatlich 100 Seiten Heft abbilden, zugleich sind die personellen Ressourcen endlich und müssen daher klug genutzt werden. Das führt dazu, dass es einfach völlig unmöglich ist, alle neuen Spiele zu testen – davon erscheinen mittlerweile oftmals bis zu 40, und zwar pro Woche. Kein Vergleich also zu Wii-U-Zeiten. Dein Vorschlag ist natürlich naheliegend und interessant, in der Realität aber nicht wirklich umzusetzen. Erstens haben wir, wie bereits gesagt, nur eine begrenzte Anzahl an Seiten zur Verfügung, außerdem bedeuten Lesertests kaum weniger Arbeit für die Redaktion. Es muss geplant und verteilt werden, Kommunikation zwischen Redaktion und Lesern ist notwendig, die Texte müssen redigiert werden und so weiter – im Endeffekt bedeutet das ungefähr genauso viel zeitlichen Aufwand wie das Spiel gleich selbst zu testen. Es bleibt daher nur eine einzige sinnvolle Lösung und genau die haben wir gewählt: Prioritäten setzen. Wir entscheiden jeden Monat erneut, welche Spiele wir ins Heft packen können und welche nicht, basierend auf reiflichen Überlegungen. Alles andere ist einfach nicht umsetzbar. 2) Nintendo berücksichtigt schon seit einigen Jahren unsere Wertungen in bewerbenden Videos mit Pressestimmen. Da wir online aber unter der Flagge von pcgames.de unterwegs sind, siehst du oft PC Games oder pcgames.de als Name statt N-ZONE, manchmal aber auch Letzteres. Die Wertung und die Tests kommen aber so oder so von der N-ZONE-Redaktion. 3) Daran kann man leider nichts ändern. Wenn ein Spiel aus der Liste fällt und später beim Spielen wieder dort landet, ist die alte Spieldauer aber weiterhin da, die geht nicht verloren. Ist das bei dir dennoch der Fall, liegt da ein Fehler vor, den wir so bisher nicht kannten. Sicher, dass die alte Spielzeit bei dir wirklich unwiderruflich verschwindet?



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

BRAUCHT NINTENDO DIE GAMESCOM NOCH?

Die E3 ist vorbei und jetzt hat auch die Gamescom wieder für zwölf Monate die Türen zugesperrt. Wir blicken auf die Messe zurück: Hat sich die Veranstaltung für Nintendo gelohnt?

KATHARINA: Nun, Lukas, die Gamescom liegt mal wieder hinter uns. Johannes war vor Ort und hat einige der in Kürze erscheinenden Nintendo-Spiele ausprobiert. Allerdings gab es sehr wenig Neues im Vergleich zur E3 zu sehen! Das ist nicht nur für die Berichterstattung enttäuschend, sondern natürlich auch für die Fans, die sich mehr von der Messe erhofft haben. Aber wie ist das eigentlich deiner Meinung nach: Braucht Nintendo die Gamescom überhaupt noch?

LUKAS: Das ist eine gute Frage. Als würde man sich allzu viel Mühe geben, erscheint es nicht, oder? Im Grunde wird noch einmal das aufgetischt, was wenige Wochen vorher in Los Angeles zu sehen war, inklusive mäßig kopierter Spezialevents wie der Super-Smash-Bros.-Ultimate-Turniere. Gut, immerhin gab es diesmal im Rahmen der Gameplay-Videos zumindest ein wenig neues Material zu sehen. Allzu prall präsentiert waren diese Videos aber auch nicht und sie wirkten mehr wie Pflicht denn Kür, auch wenn die neuen Einblicke in Link's Awakening, Pokémon Schwert & Schild und Luigi's Mansion natürlich trotzdem klasse waren. Immerhin gab es in Sachen Dritthersteller einige spannende Titel, die ausprobiert werden konnten, allen voran The Witcher 3: Wild Hunt. Nun kann man sagen, dass die Gamescom eben eine Publikumsmesse ist. Aber hattest du das Gefühl, dass der Mario-Konzern hier allzu effektiv daran gearbeitet hat, nahe an die Endverbraucher heranzukommen?

KATHARINA: Immerhin war Nintendo überhaupt auf der Messe – das klingt zunächst absurd, aber beim Konkurrenten Sony zum Beispiel wurde lange Zeit vermutet, dass er Köln dieses Jahr ganz fernbleibt. Für die Privatbesucher war Nintendo auf der Gamescom sicherlich interessanter als für uns, nicht jeder hat ja die Möglichkeit, auf der E3 schon alles auszuprobieren. Und durch die Nintendo Directs ist Nintendo gefühlt sowieso recht nahe an den Endverbrauchern dran. Keine großen Pressekonferenzen, stattdessen sind alle live vor den Bildschirmen dabei, wenn es Neuigkeiten gibt. Denkst du, dass Nintendo auf der Gamescom 2020 eine ähnliche Strategie wie dieses Jahr fahren wird?

LUKAS: Ich habe das Gefühl, dass da nicht wirklich allzu viel Strategie dahintersteckte – eher ein „Muss ja". Aber die Frage ist, wie du richtig sagst, ob man denn wirklich muss. Auf einer Messe erreicht man nur eine verschwindend geringe Menge an Spielern. Mit den Nintendo Directs hat man aber den direkten Draht, die volle Kontrolle über das, was gezeigt wird, und man kann dann seine Sachen präsentieren, wenn nicht zig andere Studios und Hersteller gleichzeitig dieselben Idee haben! Das trifft aber auf die Gamescom genauso wie auf die E3 zu, denn auch dort ist es fraglich, wie lange Nintendo noch Interesse an einem Auftritt hat. Du hast ja schon Sony erwähnt. Die Gamescom-Spekulationen gab es ja deswegen, weil der Playstation-Konzern der Messe in Los Angeles in diesem Jahr ferngeblieben ist. Und siehe da, stattdessen versucht man sich in den letzten Monaten (leidlich erfolgreich) an einem von Nintendo Directs inspirierten Format. Gefühlt will jeder Hersteller von den Messen weg, weil sie teuer sind, Zeit und Ressourcen kosten, die man sonst in die Entwcklung stecken könnte, und ihr realer Nutzen kaum in Zahlen zu gießen ist.

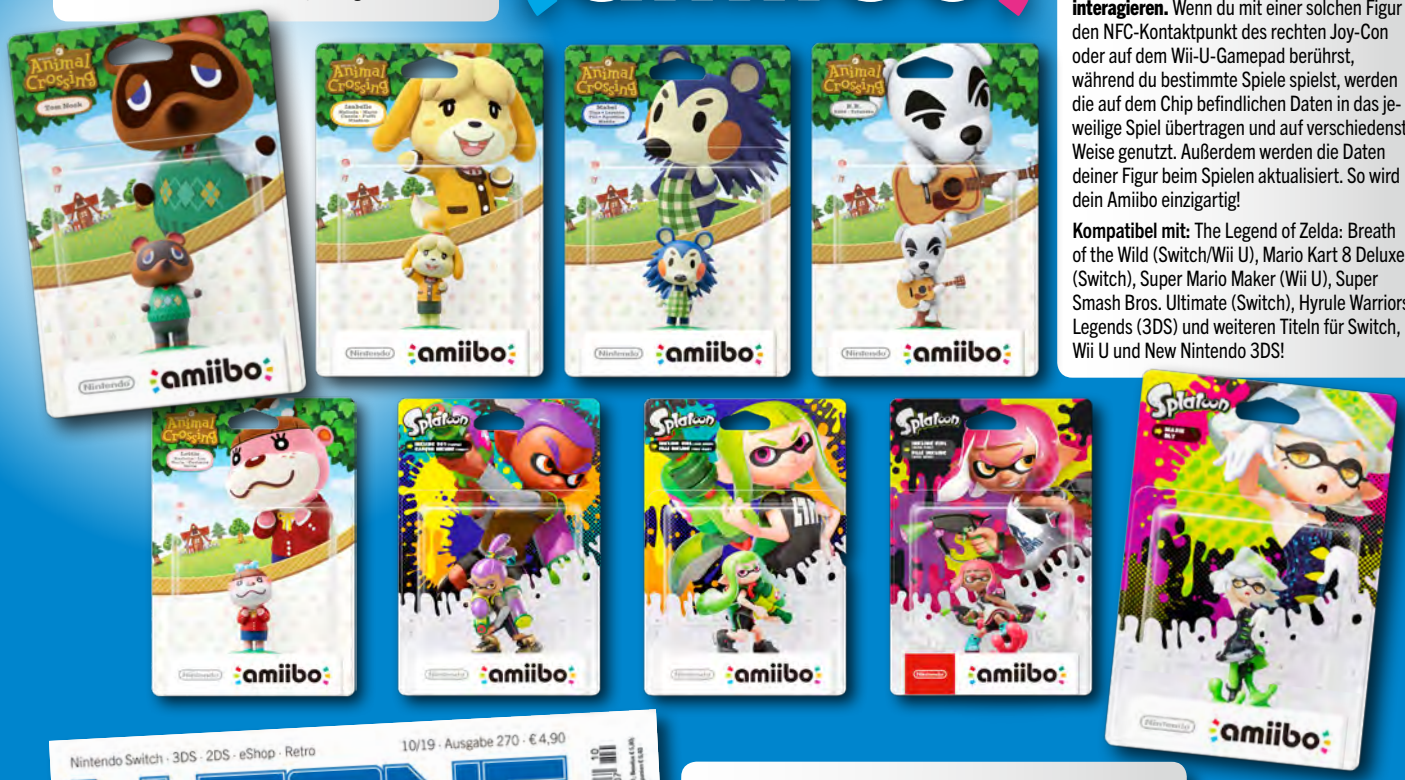
KATHARINA: Dazu kommt, dass so eine große Show ja auch oft eine gewisse Botschaft transportieren soll, Prestige und Macht. Nintendo hat schon immer ein eigenes Ding gemacht und vor allem so namhafte Marken im Portfolio, dass es ihnen vielleicht gar nicht nötig erscheint, sich mit megalomanischen Pressekonferenzen zu beweihräuchern. Aber trotzdem würde ich mir natürlich wünschen, dass wir nächstes Jahr auf der Gamescom wieder mehr wirklich frische Neuigkeiten von der Messe für die Leser mitbringen können – vielleicht sogar mal eine Neuankündigung?

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 11/2019
ab 16.10.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

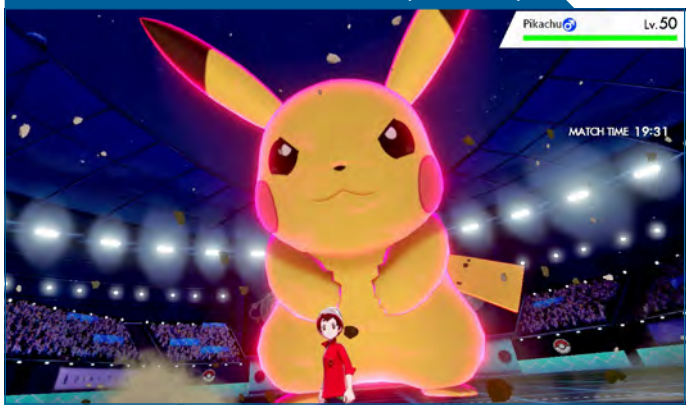
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (Test)

Ist Links mysteriöses Abenteuer auf der Insel Cocolint auch über 25 Jahre nach dem Release auf dem Game Boy noch so gut, wie wir es in Erinnerung haben? Unser Test klärt auf.

DRAGON QUEST 11 S: STREITER DES SCHICKSALS – DEF. ED. (Test)

Wusstet ihr, das Dragon Quest 11 dereinst als allererstes Spiel für die damals noch als NX bezeichnete Switch angekündigt wurde? Und jetzt ist es nach all der Zeit endlich da!

POKÉMON SCHWERT & SCHILD (Vorschau)



Für einen Test der Rollenspiele sind wir mit unserem Heft wohl noch zu früh dran. Aber wenige Wochen vor dem Release fassen wir noch einmal alles zusammen, was es zu wissen gibt.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Daniel Link, Felix Schütz, Karsten Scholz, Maci Naeem Cheema, Marius Heise, Matti Sandqvist, Paula Sprödefeld
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Kerstin Billes, Karline Folkendt, Teresa Glas, Elke Pfitzinger
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

FINAL FANTASY XIV ONLINE

TIPPS UND TRICKS
AUF 100 SEITEN!
Für FFXIV-Einsteiger &
fortgeschrittene Spieler

EINSTIEG LEICHT
GEMACHT
So erreicht ihr schnell Level 70!

MIT WENDE-
COVER

PLUS: 29 Seiten
Guide zum Add-on
Shadowbringers

IM HEFT:
GRATIS-CODES
& RABATT-
GUTSCHEIN
Charakter ausstatten
und beim Kauf
des Spiels Geld
sparen!

JETZT IM HANDEL & DIGITAL ERHÄLTLICH: shop.computec.de

Eine Aktion der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP